POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: R.U.S.E. ★ DARK VOID ★ SILENT HILL SHATTERED MEMORIES ★ FFCC CRYSTAL BEARERS ★ MX VS ATV REFLEX ★ ASTROBOY ★ VANCOUVER 2010 ★ POKEMON HEART GOLD

MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

NÚMERO 17
FEBRERO 2010



50 PACKS SORPRESA!

¡La Navidad nunca acaba!

¡EXCLUSIVA!

SPLINTER CELL CONVICTION

¡Todos los detalles de la aventura definitiva de Sam Fisher!

Y ADEMÁS...
DARKSIDERS
ARMY OF TWO 40TH DAY
DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION
MASS EFFECT 2
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
NAPOLEON TOTAL WAR
RESIDENT EVIL 0

AVANCES

DANTE'S INFERNO

Nunca bajar a los infiernos fue tan espectacular

AVANCES

ALIENS VS PREDATOR

Tres facciones enfrentadas en una batalla brutal

REPORTAJE

CASTLEVANIA

LA MÍTICA SAGA, PASO A PASO CON JOHN TONES



WE WILL BE REBORN

A la venta en

GAME

Tu especialista en videojuegos



XBOX LIVE











Jump in.


BIOSHOCK
2
9 DE FEBRERO, 2010
WWW.BIOSHOCK-ELJUEGO.COM
XBOX 360.

Estrategia en tiempo real



Lánzate a la conquista y pon bajo tu mando hasta 5 civilizaciones.





TU HÉROE SUBE DE NIVEL HASTA CONVERTIRSE EN UN PERSONAJE ÚNICO

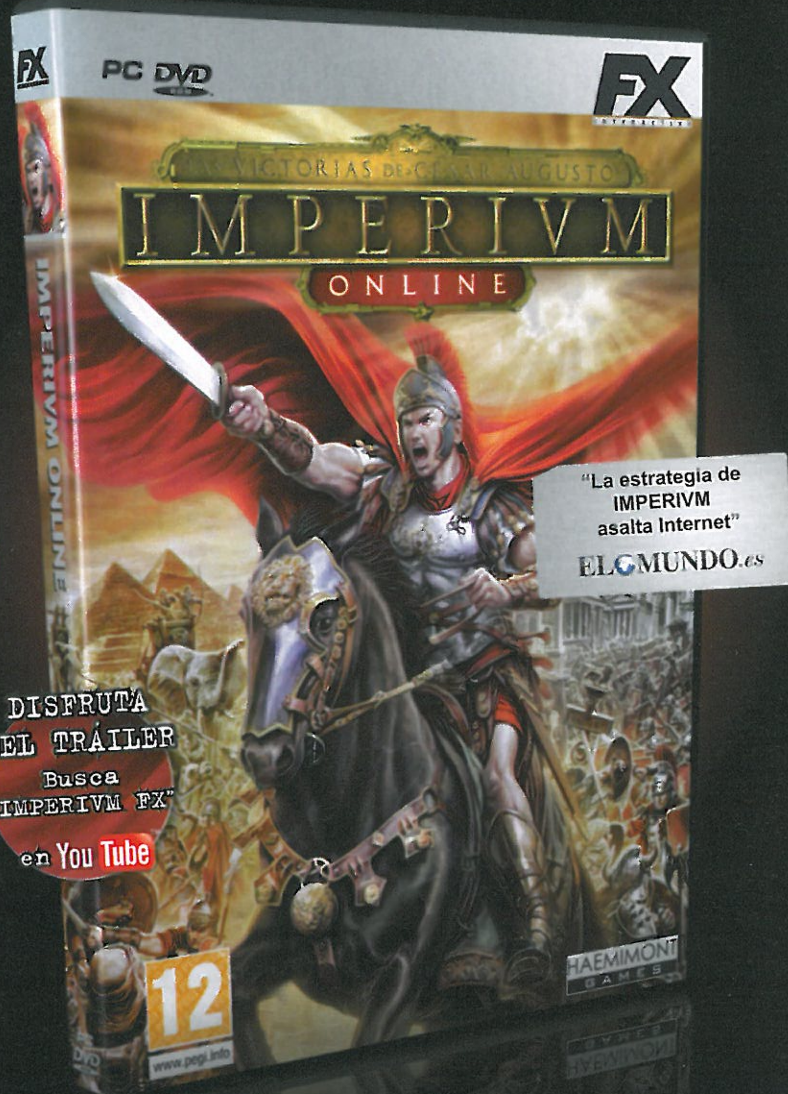


ADQUIERE NUEVAS HABILIDADES CON CADA CONQUISTA

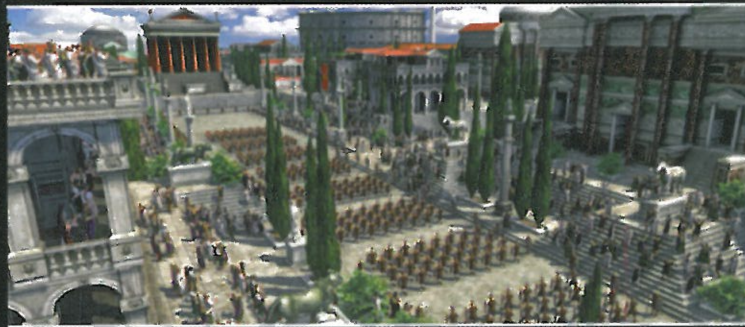


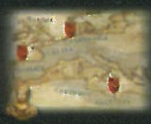
Y CON TU CLAVE PERSONAL PARA JUGAR GRATIS EN INTERNET

City builder + Online



Construye y gobierna un Imperio. Combate para conseguir la victoria.

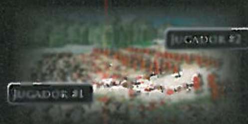




NUEVA CAMPAÑA DE CÉSAR AUGUSTO PRIMER EMPERADOR DE ROMA



CREA TU PERSONAJE, SUBE DE NIVEL Y ENFRÉNTATE A OTROS JUGADORES...



AHORA IMPERIVM TAMBIÉN SE JUEGA ONLINE

El precio es cosa nuestra. 19'95€ FX

FXINTERACTIVE.COM

MARCA player

ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN
- Gustavo Maeso (Coordinación de Redacción, PlayStation) *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón (Jefe de Producción, Wii y DS)

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Juan García Garrido (Xbox 360)
- Lázaro Fernández (PS3)
- Mario Fernández González (Reportajes)
- David Navarro Blázquez (Actualidad, Guías y Blog Oficial)
- Jaume Esteve (Blog oficial)
- Rebeca Saray y Mauro *(Fotografía)*
- *Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), David Kromhell, David Caballero, Javier De Pascual, Paola Mejía, Raquel Díaz, José Luis Villalobos, David Guaita (Japón), José Luis García Guerrero (Ocio) Juandi "Keitaro", Julio del Olmo, Diego Alberto Fernández.*

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Juan Manuel Martín Castillo
(diseño original, diseño portadas, PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 93 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Producto: Gema Monjas. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI FIPP

editorial

¿LA MEJOR ÉPOCA DE LA **HISTORIA**?

A VER, NO NOS VOLVAMOS LOCOS. HACE ESCASOS DÍAS HE PODIDO LEER OTRO DE LOS CIENTOS DE COMUNICADOS Y DECLARACIONES CON LOS QUE NOS INUNDAN CADA VEZ MÁS LOS EXPERTOS Y ANALISTAS DE MERCADO, Y DE NUEVO VUELVO A ALUCINAR. ¿Cómo se puede decir, así, con toda la jeta, que éste va a ser el mejor trimestre de la Historia de los Videojuegos? Esta afirmación procede de una reputada firma, no de un cualquiera. Y es más, es de Anita Frazier, una conocida analista de mercado que no duda en decir que gracias a los retrasos establecidos por las firmas para no coincidir en el tiempo con *Assassin's Creed II* y *Modern Warfare 2* ahora podremos disfrutar de un gran número de títulos de calidad, y todo concentrado en los tres primeros meses del año.

Bien, es cierto que gracias a los 'retrasos' de juegos como *Darksiders, M.A.G., Alan Wake, Dante's Inferno* o *Final Fantasy XIII* (nos comentan que éste último esta siendo un fracaso de ventas en Japón) estos primeros 90 días tendremos a nuestro alcance un buen puñado de titulazos. Eso sí, estamos completamente en desacuerdo con Frazier acerca de la conveniencia para el mercado de los videojuegos, e incluso de los usuarios finales, de que estos títulos se lancen pasada la mayor campaña del año de venta a nivel mundial.

Dejando de lado las diferencias patentes que existen entre mercados occidentales y orientales, y también entre plazas del mismo continente, no entendemos cómo es posible que se vea con buenos ojos, incluso a nivel comercial, alejar los lanzamientos de la campaña navideña, en la que los jugadores y los Reyes Magos se dejan los cuartos en su primera y segunda opción de compra. En las fechas que están por llegar, los bolsillos de los chavales y de sus padres están más vacíos que llenos, y eso se notará en las ventas de los distintos títulos, haciendo que la tendencia al ciclo de vida más corto entre lanzamiento y transformación en edición rebajada de precio para liquidar el stock se acentúe.

PD: En lo que sí estamos de acuerdo es en que el futuro es la distribución digital, que llegará tarde o temprano por necesidades obvias de ahorro de costes del fabricante. Eso sí, que no ocurra como con la PSP Go, soporte que apuesta por una distribución digital, pero que mantiene, en la mayoría de los casos, el precio de un UMD físico.

ESTE MES TAMBIÉN PUEDES DISFRUTAR DE LAS GUÍAS INDEPENDIENTES DE *MARCA PLAYER*. ¡SON GRATIS!





> DAVID SANZ
DIRECTOR

El Equipo



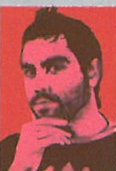
Gustavo Maeso
No está hecha la miel para la boca del Metro.
ADORA: Beber vodka VOX mientras cerramos.
ODIA: Al sapo y a SSMM los reyes magos.



Chema Antón
Año nuevo, vida nueva, coche nuevo, juegos nuevos y hasta...
ADORA: Ganar en el último segundo con mis Celtics.
ODIA: Mi actual coche.



Juan 'Xcast'
Tirado en el arcén de una carretera secundaria...
ADORA: Por fin llega Mass Effect 2 a mis manos.
ODIA: Los vehículos poco fiables.



Lázaro 'Doc'
2010 será el año en el que demostraré al mundo que PS3 es la mejor consola del mercado.
ADORA: Meter tiros como un loco en el M.A.G.
ODIA: Trabajar por las tardes.



Sol García
Se largan los Reyes Magos por donde han venido... Que este año se han portado mal, mal...
ADORA: Aliens vs Predator, si diera menos miedo.
ODIA: El olor a fritanga de El Bol.



'Duardo'
¿Por qué se tarda tanto en juntar 'chapas' de escarcha en Wow? ¡Quiero mi Tier 11!
ADORA: El Cluedo en el iPhone.
ODIA: Que los polvorones engorden.



Mario 'Artista'
Saludos cordiales desde Gijón. Este humilde lobo os saluda, lectores de Marca Player
ADORA: Hacer la preview de Bioshock 2.
ODIA: Que nieve en mi tierra.



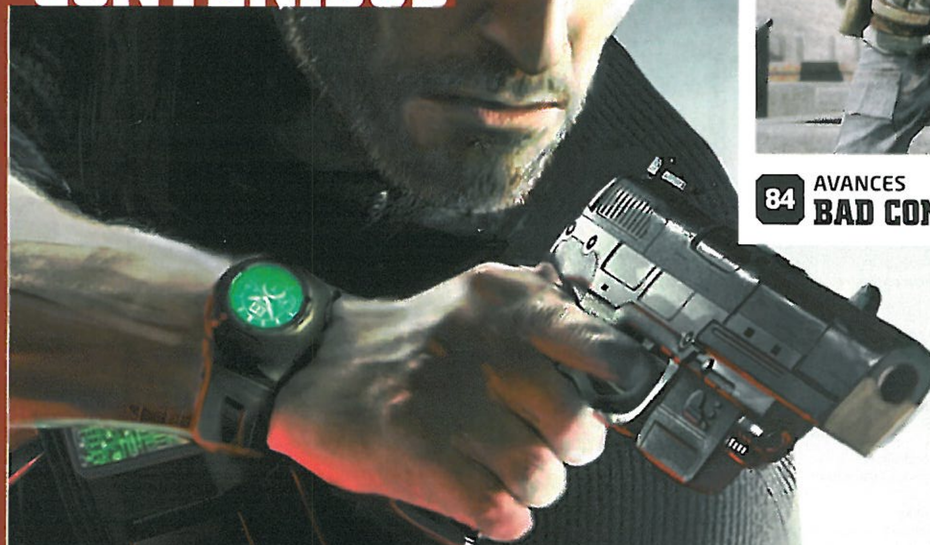
David Navarro
Quiero ser Guerra, pero parezco Mortadelo.
ADORA: Jugar al FIFA escuchando el Marcador.
ODIA: Los juegos de terror. Si pruebo uno, con pañales.



¡CONTACTA CON NOSOTROS!

WEB: www.marcaplayer.com
MAIL: [illegible]
BLOG: www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
FACEBOOK: www.facebook.com/pages/[illegible]
TWITTER: www.twitter.com/marcaplayer

CONTENIDOS



SPLINTER CELL CONVICTION

10 LA AVENTURA MÁS ESPECTACULAR DE SAM FISHER TE DEJARÁ CON LA BOCA ABIERTA



84 AVANCES
BAD COMPANY 2



80 AVANCE
DANTE'S INFERI

SECCIONES FIJAS

20 **NOTICIAS**
GUERRA DE PRECIOS, AKIHABARA BLUES, Las últimas noticias

66 **CONCURSOS**
Participa en nuestro concursos.

124 **DESCARGAS**
Ion Assault, Shadow Complex, Zombie Apocalypse, Driift Mania, ...

126 **TRUCOS**
Convertimos lo difícil en fácil.

128 **MÓVILES**
Los mejores juegos para móviles de estreno.

130 **HARDWARE**
Todo tipo de aparatejos para tu gusto y disfrute.

134 **COMUNIDADES**
¡Busca la tuya!

142 **GUÍA DE COMPRAS**
¡Yo no soy tonto!

MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE

38 **Star Trek Online**
La mítica saga estelar llega con todo lujo de detalles al mundo virtual de los MMOs para hacer que los amantes de la ciencia ficción se lo pasen teta.





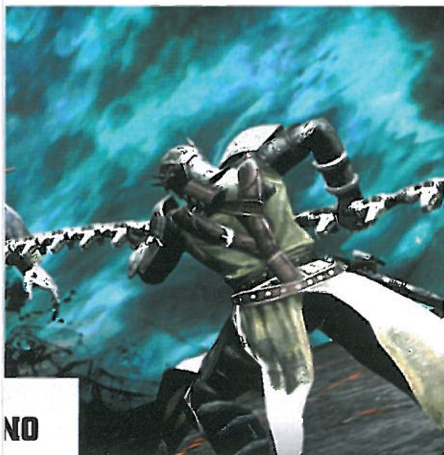
102 ANÁLISIS
DARKSIDERS

72 AVANCES
ALIENS VS PREDATOR





88 AVANCE
MASS EFFECT 2



NO



106 ANÁLISIS
ARMY OF TWO 40TH DAY





116 ANÁLISIS
M.A.G.

MARCA player

MARCA PLAYER Nº17 FEBRERO 2010

EN PORTADA

10 Splinter Cell Conviction

REPORTAJES CENTRALES

44 Castlevania: La Saga
50 Game Over
54 Juegos que levantan ampollas
58 Las otras portátiles
62 Los 7 gurús de 2010

AVANCES

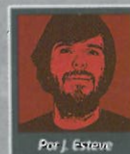
72 Aliens Vs Predator
76 Dead to Rights: Retribution
80 Dante's Inferno
84 Battlefield Bad Company 2
88 Mass Effect 2
91 Venetica
92 Napoleon Total War
94 R.U.S.E.
96 Moto GP 09/10
98 MX Vs ATV Reflex
99 Ace Attorney
100 Dinasty Warriors Strikeforce
101 The Skycrawlers: Innocent Aces

ANÁLISIS

102 Darksiders
106 Army of Two: 40th Day
108 Dark Void
110 Silent Hill Shattered Memories
112 Resident Evil 0
114 Vancouver 2010
116 M.A.G.
118 Easy Piano
119 Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers
120 Majesty 2
121 Astroboy
122 Microanálisis

SP
CO

Olvídate de espías de guante blanco, humor refinado y acción limpia. En el nuevo Splinter Cell la acción le da la mano al espionaje para firmar un trallazo que Jack Bauer y Jason Bourne aceptarían sin pestañear.


Por J. Esteve

SPLINTER CELL CONVICTION

Al nuevo Sam Fisher se le acumula el trabajo. ¿Conseguirá atrapar al asesino de su hija y, de paso, salvar al mundo?

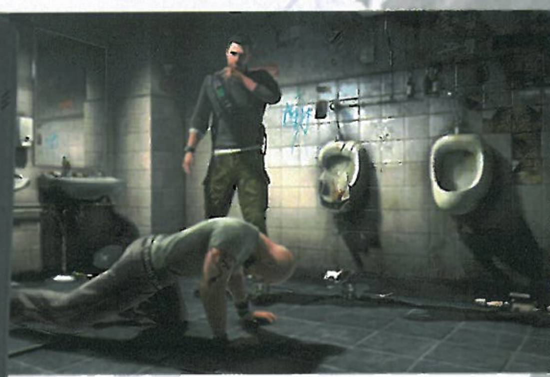
De la misma manera que John Woo cogió el 'Mission: Imposible' de Brian de Palma y le dio la vuelta a la tortilla; y en Capcom hicieron tres cuartos de lo mismo con *Resident Evil 4* para redefinir la franquicia; en Ubisoft se han puesto las pilas para darle un lavado de cara integral a Sam Fisher y convertir al antaño sofisticado agente de élite en un tipo capacitado para soltar hostias como panes y al que poco le importa dejar regueros de cadáveres por el camino. Con esta premisa se nos presenta ***Splinter Cell: Conviction***, el nuevo capítulo de la saga y, de largo, el que más novedades ofrece, tanto en jugabilidad como en historia. Vayamos por partes. Después de *Double Agent*, donde descubrimos que la única hija de Sam Fisher había muerto en extrañas circunstancias, dejamos al agente de élite de Third Echelon en paradero desconocido. Después de acabar con el EJB (Ejército de John Brown), Fisher huyó de Nueva York y cortó todos los lazos con su pasado profesional. Y por supuesto, con Third Echelon. Hasta ahora. Los años han pasado, Fisher peina canas, pero sigue siendo un tipo duro que ama la buena vida. O eso parece en su retiro de Malta. Pero nada más lejos de la realidad, ya que se ha desplazado hasta la isla mediterránea para dar caza al que cree que es el asesino de su hija. Un viaje en el que Fisher acabará envuelto de nuevo en una conspiración que pretende asesinar a miles inocentes. Con estos ingredientes comienza ***Conviction***, una historia en la que, a lo largo de unas 10-12 horas de juego y once niveles diferentes, Sam se unirá de nuevo a Third Echelon, pero desde un punto de partida totalmente diferente. Ahora es un outsider. Hace la guerra por su cuenta y esto va a afectar de buenas a primeras a la jugabilidad: adiós a las gafas de visión nocturna, térmicas y electromagnéticas y también al arsenal de gadgets. A partir de ahora Sam va a contar con una o dos armas de fuego y un par de artilugios, como mucho. "Queríamos tener menos objetos en el juego pero que su impacto en la jugabilidad fuese más directo", explica »

Max Béland, director creativo. Una jugabilidad que también ha sufrido un considerable lavado de cara. Se han acabado los marcadores de visibilidad de Fisher (ahora la pantalla se pone en blanco y negro cuando estamos ocultos y en color si somos visibles) y las carambolas imposibles para poder acabar con un par de enemigos del tirón. Con la opción marcar y ejecutar podremos librarnos de dos o más tipos como un buen pistolero del Oeste, sin dar tiempo al rival ni tan siquiera a desenfundar. Y todo esto sin olvidar los interrogatorios, claves para hacer avanzar la historia y que esta vez tienen un componente muchísimo más interactivo: tendremos que golpear a nuestra víctima contra cualquier elemento del escenario (espejos, mesas, lavabos) si queremos que nos dé la información que buscamos. Por último, también hay que destacar un sistema similar al de los RPG con el que podremos mejorar nuestras armas y complementos en función de nuestros logros.

DIFICULTAD MÁS ACCESIBLE

"Queremos que la gente disfute y se pase el juego"

La elevada dificultad siempre fue un handicap en Splinter Cell, un aspecto en el que Ubisoft ha trabajado duro para ajustarla. Lo explica Max Béland, director creativo: "Habrá tres niveles de dificultad, de modo que el jugador hardcore tendrá un reto a su altura. Pero también queremos enganchar a otros jugadores. ¿Qué pasa si un juego es difícil? Dejas de jugarlo. No te divierte. Y eso apesta". Ante esa amenaza, además de una curva de dificultad accesible, el jugador podrá decidir en cualquier momento si quiere rebajar el nivel para sortear un enemigo muy complicado y volver a ajustarlo al superar los escollos.





El guión es fundamental en Conviction, y es que la historia de venganza de Sam lo empapa todo



Pero si una palabra define a ***Splinter Cell: Conviction*** es velocidad. La acción sucede a toda prisa de un modo endiabladamente divertido. En este aspecto también ha hecho hincapié Ubisoft. Querían acabar con un viejo vicio de la saga: la frustrante sensación de tener que grabar la partida constantemente ante la posibilidad de tener que rejugar escenas muy complicadas. Se acabó. Los progresos en cada misión se guardan a través de checkpoints. "En 2009 los juegos han evolucionado. No estás jugando a *Quake* y salvando y cargando cada dos minutos. En el momento que haces eso no juegas a *Splinter Cell*, juegas a otra cosa", sentencia Béland.

En pos del dinamismo también se han eliminado los menús con toda la información de la misión, que ahora aparecerán impresos en los muros y suelos de los escenario, al estilo de los créditos de 'Heroes'. La intención, según los responsables, es "crear una experiencia de juego más inmersiva". Pero los grandes cambios no acaban en el rediseño de Sam y sus motivaciones ni en la jugabilidad del proyecto, en

Los interrogatorios son uno de los puntos fuertes del título de Ubisoft. Sam Fisher va a poder interactuar con los elementos del escenario para hacer que los enemigos le canten hasta el 'aserejé'.

La acción, frenética, rompe con la lenta jugabilidad de otros Splinter Cell



Acción a raudales
El minimalismo de otros Splinter Cell ha desaparecido en esta nueva entrega de la saga. No será nada extraño, ni la jugabilidad nos penalizará por ello, ir a saco y acabar con seis tipos en combate cara a cara después de aturdirlos.

ALEXANDRE PARIZEAU

ENTREVISTA EXCLUSIVA CON EL PRODUCTOR DE CONVICTION

¿Por qué este cambio tan radical en la franquicia?
Queríamos redefinir el género de infiltración y aportar algo fresco y nuevo a Splinter Cell.

¿Cómo encaja Sam en esta reinterpretación?
Sam ha perdido a su mujer y su hija por algo que ya no existe (Third Echelon). Ahora está envuelto en una conspiración al estilo de Tom Clancy, pero sabe qué consecuencias tienen sus actos.

La jugabilidad ha recibido un lavado de cara total.
Queríamos que la infiltración no significara esperar, sino que fuera una herramienta más. No sólo esperar en las sombras a que pase una patrulla si no utilizarla en el proceso entero.

¿Por qué es tan importante el guión de Conviction?
Queríamos una historia con muchos giros de guión, con sorpresas desde el principio de la historia y que sorprendiera.

¿Por qué se paró el proyecto hace dos años?
Queríamos introducir novedades en la saga, pero no gratuitamente. Por eso la nueva jugabilidad es un reflejo de la situación actual de Sam, al margen de Third Echelon.

¿Le preocupa que los fans critiquen los cambios?
Conviction es un salto en la saga, pero creo que los seguidores lo entenderán. Los fundamentos siguen ahí y el juego no ha cambiado tanto.

¿Cual es el mayor logro de este título?
Su ritmo de juego. No es un 'shooter', es un juego de infiltración que se juega deprisa. No hay ninguno así.





Conviction también se nos introduce una nueva estructura de mando en Third Echelon, la secretísima agencia de la CIA en la que ya no manda el conocido Lambert. El lugar del antiguo jefe de Fisher (no sabemos si muerto o retirado) lo ocupa Tom Reed, un hombre del que no se saben muy bien cuáles son sus motivaciones al frente de una agencia que parece sufrir problemas de corrupción. Para acabar de aderezar la ensalada, Anna Grimmsdóttír, una de las ayudantes de títulos pasados, tendrá un papel muy activo, aunque no sabemos muy bien si para echar una mano a Sam o para cumplir a rajatabla las órdenes de Reed.

INMERSIÓN

Quizá el cambio más importante de *Conviction*, y el que dota de mayor empaque al título de Ubisoft es el guión. Que se lo digan a Hideo Kojima y sus *Metal Gear*, con un buen guión todo es mucho más fácil. Por primera vez en la saga el jugador va a sentirse dentro de una historia con cara y ojos, protagonizada por un personaje tridimensional (y no nos referimos a los polígonos) que deberá plantearse sus principios y lealtades a lo largo de la historia. Los informes de misión, los vete-al-punto-A-recoge-un-objeto-corre-hasta-B-mata-al-villano-escapa, las historias en las que Sam no es más que un peón de la cadena de mando de Third Echelon... han pasado a mejor vida. La trama principal en la que el protagonista se ve envuelto en una conspiración planetaria para provocar un atentado sigue siendo fundamental, pero esta vez se ha intercalado con una historia en la que Sam Fisher tiene mucho que decir. Su hija murió en extrañas circunstancias y quiere acabar con los responsables de su muerte. Para remarcar el sentimiento de un hombre destruido, que ha perdido a su únivo vínculo de sangre, el título intercala pasajes en los que podemos observar la relación padre-hija en el pasado, ayudando a reforzar las motivaciones del protagonista.

Con unas cuantas horas de juego a *Conviction* una pregunta, entre muchas, se hace obligatoria. ¿Quién es el modelo de este nuevo Sam Fisher? En Marca Player apostamos por el último Jack Bauer de '24', un hombre también de vuelta de todo y al que le lla-



¿QUIERES SER UN ESPÍA?

Un puñado de pistas para pertenecer a un cuerpo de élite

Que todos los caminos llevan a Roma es un dicho que nos sabemos desde pequeñitos. Para ser espía o agente de élite en un cuerpo secretísimo del gobierno se puede llegar desde varios lugares. En el caso que nos ocupa, **Sam Fisher** lo hizo de un modo convencional: pasó de un cuerpo de operaciones especiales de la CIA a los Navy SEAL y de ahí acabó enrolándose en Third Echelon. Una trayectoria parecida a la de **Jason Bourne**, ese superhombre que sufre de amnesia y que se convirtió en una máquina de matar después de haber pasado por las fuerzas especiales del ejército norteamericano.

Aunque para tipos duros siempre nos quedará **Jack Bauer**. No sólo ha salvado ya al mundo siete veces de incontables ataques nucleares, bacteriológicos y químicos, sino que además se ha pegado un buen palizón hasta llegar a ser quien es. Bauer ha sido escolta, miembro de los Delta Force, ha patrullado con la policía de Los Ángeles, ha formado parte de los SWAT y ha colaborado con la CIA y el FBI, además de dirigir la ficticia UAT (Unidad Antiterrorista). Vamos, el yerno ideal.

James Bond también siguió una carrera modélica, eso sí, siempre al servicio de su majestad la Reina. Sólo conocemos su paso por la Marina, de la que salió como Comandante antes de unirse al servicio de inteligencia.

Para casos estrambóticos mejor fijarse en la protagonista de Alias, **Sydney Bristow**. La camaleónica agente creada por JJ Abrams salió ¡de un campus universitario! Aunque suene a broma, los Monty Python relataron en su día cómo agentes ingleses reclutaban a jóvenes por los pasillos de Oxford. Y si no te queda un cuerpo al que unirte, siempre puedes irte al Himalaya, entrenarte junto a ninjas, y regresar como justiciero enmascarado a imponer la ley en tu ciudad. Vale, **Batman** no es un espía al uso, pero se mueve entre las sombras y acaba con sus rivales como el mejor Sam Fisher.

"No es un 'shooter'. Es un juego de infiltración que se juega deprisa"



Objetivos en pantalla
Los menús de misiones y estadísticas se han eliminado. Ahora, el propio juego se encargará de plasmar (también podremos verlo pulsando un botón) nuestros objetivos en algún elemento del entorno.



Adiós a la visión nocturna y al arsenal de gadgets. Sam cuenta con lo justo para sobrevivir

man para una última misión. Béland matiza: "Creo que son personajes muy similares. Jack Bauer, Jason Bourne, incluso James Bond. Son todos agentes de élite. Creo que el último James Bond [el de 'Casino Royale' y 'Quantum of Solace'] tiene similaridades, Bourne también". Y la pregunta del millón de dólares se remata con un guiño de complicidad a los creativos de cine: "Estoy seguro de que los responsables de las películas juegan a nuestros juegos. Y nosotros, que hacemos el juego, vemos esas películas. Obviamente hay influencias que van en ambos sentidos".

Si *Double Agent* fue un tímido primer paso en la reconversión de la franquicia *Splinter Cell* hacia un juego de infiltración con elementos ajenos al género, ***Conviction*** es un salto de gigante en ese sentido. Sigue siendo un juego de espías y sigue premiando el sigilo al derrotar a los enemigos que pueblan los distintos niveles, pero además ofrece una nueva jugabilidad que le hace ganar muchos puntos entre los juegos de acción del catálogo actual. Al remozado aspecto jugable del título hay que sumarle, por primera vez un guión adulto que sumerge al jugador en la aventura y hará de Sam Fisher, ahora sí, un personaje carismático dentro de esta generación de consolas.

Hacia dónde va a tirar la saga después de ***Conviction*** es un hecho complicado de predecir. Está claro que, visto lo visto, en Ubisoft ya no van a dar marcha atrás. El único riesgo que corren en la compañía francesa es acabar con el pobre Fisher a base de disgustos, que el hombre ya tiene una edad (no es lo mismo dirigir un banco con 52 años que andar trepando por fachadas con una pistola en la mano). Preguntado por el futuro de la saga, Max Béland responde con una sonrisa cómplice: "¿Qué vamos a hacer con Sam? Tenemos muy buenas ideas. No te preocupes por él". Mientras esas ideas funcionen de la misma manera que en ***Conviction***, no tenemos ninguna queja. ■

Conviction es un salto de gigante en la línea que Ubisoft inició con Double Agent

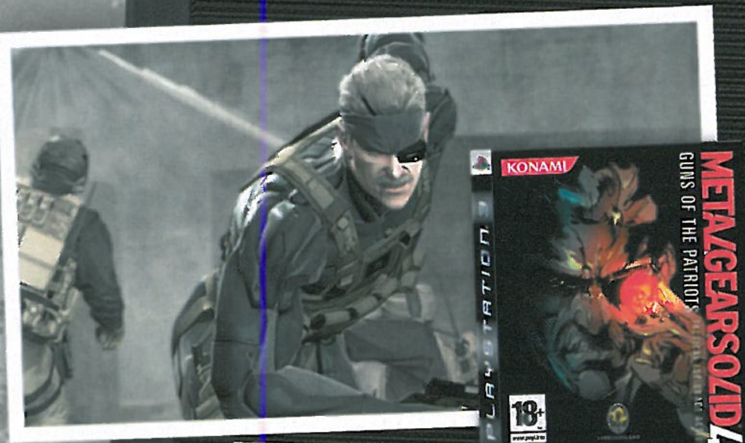




¡Más rápido!
Es uno de los puntos fuertes de la nueva jugabilidad. El usuario puede desarrollar la acción a velocidades de vértigo para sentirse un verdadero agente de élite capaz de acabar con una patrulla de un plumazo.

El sigilo sigue siendo importante, pero ya no es una pieza fundamental para acabar con los enemigos

JUEGOS DE ESPIONAJE



METAL GEAR SOLID

No me llames Snake, llámame carisma

Cuando Hideo Kojima rescató la franquicia *Metal Gear Solid* para PlayStation después de años en el olvido, popularizó un género que hasta el momento había pasado casi inadvertido. A una jugabilidad espectacular añadió una historia emocionante con personajes carismáticos, más cercana a una experiencia cinematográfica que a un videojuego. Al hombre se le ha ido de las manos su propuesta hasta llegar al punto de *Guns of the Patriots*, donde poco margen queda para el jugador. Pero es innegable que *Metal Gear* es un antes y un después en el género. Aunque se ha acusado a la saga de Ubisoft de ser una simple copia de la de Kojima, hay que saber diferenciar entre ambas propuestas.

24: THE GAME

Oro parece, plata no es

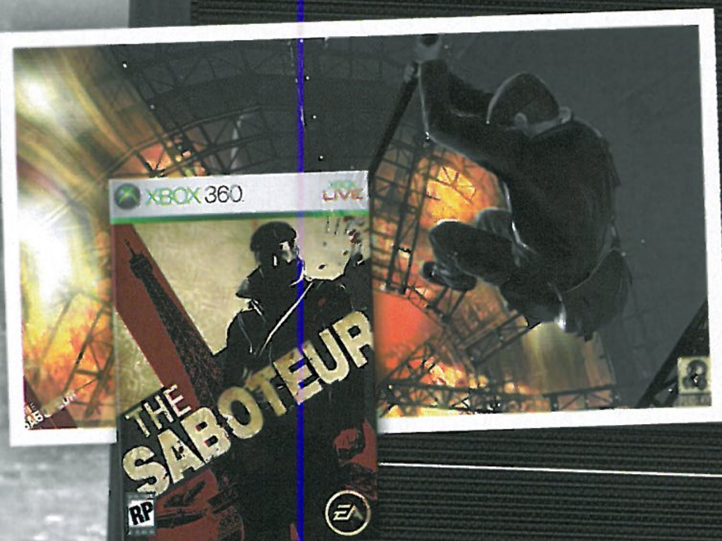
Nada nuevo bajo el sol de las adaptaciones cinematográficas (o televisivas, en este caso) al terreno de las consolas. El videojuego de '24' se situó entre la segunda y la tercera temporada del drama de la FOX y se vendió como una forma de explicar los eventos que sucedían entre ambas temporadas que en la serie no habían quedado muy claros. Un sacacuartos, vamos. A lo largo de más de 100 misiones de todo tipo (persecuciones, interrogatorios, infiltración) y a los mandos de Jack Bauer (¡algo bueno tenía que tener el juego!), podíamos meternos en el pellejo del agente para salvar al mundo. Como toda buena adaptación, el apartado técnico era impecable: recreaciones de los principales actores, voces del doblaje, pero el 63% de media en GameRankings habla por sí sólo. Y pensar que 2K fue el responsable de firmar esto...



THE SABOTEUR

Con la miel en los labios

Lo analizamos en Marca Player el mes pasado. El título póstumo de Pandemic, distribuido por Electronic Arts, es un quiero y no puedo que te deja con sabor agridulce. Un bonito apartado estético se mezcla con una IA flojita (por aquello de ser generosos con los chicos de la desaparecida desarrolladora) y además sin opciones multijugador. Y eso que la historia promete: nos ponemos en la piel de Sean Devlin, un irlandés infiltrado en París dispuesto a acabar con la ocupación nazi. El apartado gráfico, como decíamos, es el más destacado. Su original propuesta nos sumerge en un París ocupado que veremos en blanco y negro mientras que las zonas en color se corresponden a las áreas liberadas de la capital. Un título con potencial, que nos dejó con sensaciones demasiado encontradas.



RETROSPECTIVA SPLINTER CELL



TOM CLANCYS: SPLINTER CELL

La saga echa a andar con elogios

2002 PC, Xbox, PS2 · Game Cube, Game Boy Advance

Sam Fisher es el arma definitiva de Third Echelon. Es el mejor agente secreto del mundo, capaz de ir a cualquier lugar del planeta, hacer lo que le manden y estar en casa para cenar. Ésta fue la primera imagen que tuvimos de Sam, un tipo hiper eficiente (más de un jefe español mataría por un empleado así) capaz de hacer lo que el resto de mortales sólo soñamos. Y si Fisher es un hombre muy competitivo, también lo fue la primera entrega de *Splinter Cell*. Aparecida al rebufo de *Metal Gear*, y en un contexto en el que un buen juego de infiltración ya tenía el camino labrado para llegar a un público determinado, Ubisoft cuajó un título con una buena historia, un personaje carismático y una jugabilidad basada en el realismo extremo que caló hondo entre jugadores y críticos. Solo hay que ver el porrón de premios que se llevó en su día, incluido el de la crítica al mejor juego de aventuras del E3.

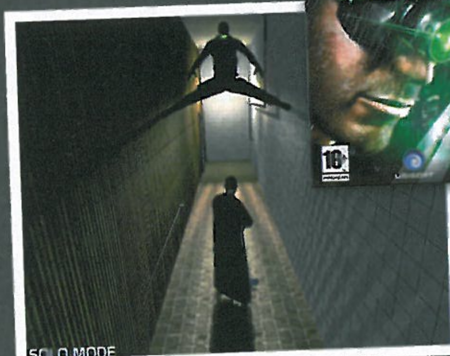
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Misma receta, mismo éxito



2004 PC, Xbox, PS2 · Game Cube, Game Boy Advance

Ubisoft siguió esa máxima que dice que lo que funciona no hay que tocarlo, así que un par de años después del exitazo del primer *Splinter Cell* lanzó ***Pandora Tomorrow***, aunque desarrollado por el estudio de Shanghai y con un único añadido que empezaba a ser el filón por aquellos años: el modo multijugador. Esta vez la acción trasladó a Sam hasta Indonesia, donde el ejército estadounidense lucha contra una milicias que, casualidades del destino, pretenden atentar con armas de destrucción masiva en suelo norteamericano. ***Pandora Tomorrow*** continuó el idilio de jugadores y críticos con la saga y le enseñó a Ubisoft el camino a seguir. Un camino, que sólo tardaron un año en volver a recorrer con **Chaos Theory**.



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Primeros síntomas de fatiga

2005 PC, Xbox, PS2 · Game Cube, Nintendo DS

Si bien la respuesta crítica volvió a ser excelente, con unas notas cercanas al nueve, el tercer título de la saga empezaba a mostrar síntomas de que la maquinaria chirriaba por algún sitio. O por lo menos a sonar siempre a lo mismo. No por el excelente apartado técnico (con la única inclusión de un cuchillo entre las armas), pero sí por pequeños defectos que no se habían pulido. La mecánica de hacer misiones en rincones variopintos del mundo con una historia típica de conspiraciones pero en la que el papel de Fisher era el de mera arma ejecutora se empezaba a hacer repetitiva y la elevada dificultad, un muro contra el que chocaron muchos jugadores. Por lo menos, las dos misiones ambientadas en Seúl en una hipotética guerra entre las dos Coreas le daban un soplo de aire fresco a la saga. La acción enfrentó a Sam con Douglas Shetland, antiguo compañero de fatigas en el ejército y responsable de un ejército de mercenarios que más tarde se destapó como el cabecilla de una conspiración para provocar una guerra a escala mundial que implicaba a Estados Unidos, Japón y las dos Coreas. El dato curioso que acompañó al lanzamiento de ***Chaos Theory*** fue su prohibición en Corea del Sur hasta 2006, un año después. A las autoridades surcoreanas no les debió hacer mucha gracia que su país cayera a las primeras de cambio ante una ofensiva de sus vecinos del norte.

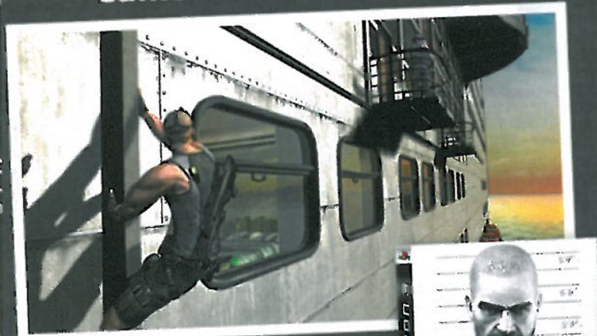


Eterno look En las tres primeras entregas, y buena parte de la cuarta, Sam no se separó de su traje y sus gafas especiales

Sam Fisher. El hombre, la máquina. Ha salvado tantas veces al mundo que se ha olvidado de cuidar a su familia

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Cambio de rumbo



El primer Splinter Cell aparecido en consolas next-gen fue un 'coitus interruptus' en toda regla. Las novedades que se introdujeron en el apartado jugable no fueron tan importantes como parecían (la libertad de acción estaba presente, pero no del modo que uno podía esperar) y el juego seguía arrastrando los problemas de las anteriores entregas (excesiva dificultad, necesidad de salvar cada cinco minutos...). Pero se apuntaban buenas maneras sobre el futuro de la franquicia y vislumbramos el principio del fin de las gafas de visión nocturna. Nos enteramos de refilón, y de forma bastante gratuita de que la hija de Sam Fisher había muerto atropellada por culpa de un desconocido. Esto metió a Sam en un proceso autodestructivo que acabó con sus huesos en la cárcel, hecho que aprovechó Lambert para infiltrarle en el Ejército de John Brown y acabar con una nueva amenaza terrorista. Con el trabajo finalizado de manera satisfactoria, Fisher puso tierra de por medio, aunque por poco tiempo. Pero eso pertenece a *Essentials*...

2006 PC, PS2, PS3

Game Cube, Wii, Xbox y Xbox 360



SPLINTER CELL: ESSENTIALS

Un repaso a la carrera de Sam Fisher

El único título exclusivo para una consola portátil empezaba justo en el punto donde la acción de *Double Agent* había terminado. Fisher es detenido visitando la tumba de su hija y mientras le interrogan revive su carrera militar a modo de gigantesco 'flashback'. Así, a lo largo de ***Essentials*** podemos ponernos en el pellejo de Sam durante sus días en los Navy SEAL y nos tocará salvar en Colombia a un veterano de la saga, Douglas Shetland, secuestrado por las FARC. El gran enigma que plantea ***Essentials*** y que entra en conflicto con los sucesos de *Double Agent* es saber qué pasó con la vida de Irving Lambert. En el título de PSP, Fisher da por hecho que Lambert murió en los hechos finales de *Double Agent* mientras que en el título anterior el jugador era el que decidía si le salvaba la vida al jefe o por el contrario le dejaba tirado en la estacada, un hecho que no resolveremos hasta que aparezca *Conviction*. La crítica le dio una tibia acogida y quedó claro que era un juego con un potencial desaprovechado. Al final de la trama Fisher consiguió deshacerse de sus captores, huir y poner tierra de por medio. El bueno de Fisher abandonaba su casa para buscar paz interior, pero parece ser que los años de retiro no lograron el efecto deseado...



2006 PSP

El protagonista está marcado en las últimas dos entregas por la muerte violenta de su hija Sarah





Excelencia técnica Si de algo pueden presumir en Ubisoft es de haber contado con grandes apartados gráficos en toda la saga

GUÍAS

LAS MEJORES GUÍAS... ¡GRATIS!

Nadie mejor que tú sabe la rabia que da que un jefe te mate una y otra vez porque no sabes cuál es su punto débil. O lo frustrante que es estar media hora atascado en un escenario sin dar con la puerta que tienes en tus narices. ¡Pues deja ya de sufrir!

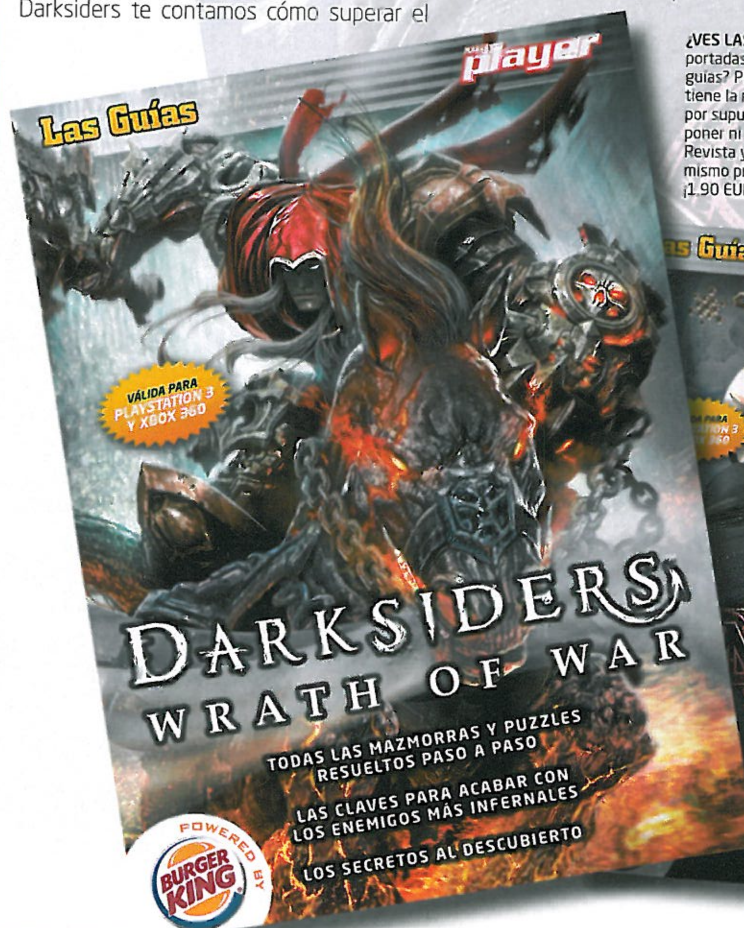
Porque con nuestras guías ya no hay porque hacerlo. Si quieres ,puedes seguirlas paso a paso, si no, te ayudarán dándote claves específicas o ayudándote en momentos esporádicos. Si el mes pasado los reyes de la guía eran los shooter, esta vez nos vamos a centrar en dos juegazos de acción, ***Darksiders*** y ***Bayonetta***. Cada uno con sus características, te pondrán en aprietos una y otra vez. Y nuestros redactores han sudado la gota gorda para poderte traer bien calentitos los consejos y las claves para superarlos en tiempo récord. En la guía de Darksiders te contamos cómo superar el juego paso por paso. Tienes todas las mazmorras explicadas punto por punto, con la mejor manera de superar todos los puzles. Además puedes leer las claves para superar a los numerosos jefes a los que te enfrentarás y muchísimas recomendaciones para hacer el tránsito más fácil.

Mientras, en la guía de Bayonetta podrás saber cómo conseguir todo los coleccionables. Los Alfheim, las Lágrimas de Umbra, los Fragmentos. También encontrarás todos los trucos que incluye el juego y que te harán la vida más fácil. ¡Ponte a jugar ya!

¡GRATIS!

MUCHOS CONSEJOS

Fíjate muy bien en los laterales. Nosotros no nos limitamos a contarte dónde están los secretos o cómo resolver todos los puzles paso a paso. Sino que te damos muchísimas claves que no encontrarás en ningún otro sitio. No te decimos dónde están las hordas de monstruos solamente, te aconsejamos a cuál atacar primero para que la pelea sea más fácil. Tampoco nos limitamos a decirte dónde encontrar los coleccionables, además te decimos cómo hacerlo con menor esfuerzo.





¿VES LAS PEDAZO DE portadas que traen nuestras guías? Pues el interior tiene la misma calidad. Y por supuesto, sin tener que poner ni un céntimo más. Revista y suplemento al mismo precio de siempre, ¡1,90 EUROS!

DARKSIDERS

PS3 360

Darksiders

Guerra, uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis, ha sido engañado. Enviado para reestablecer el equilibrio entre cielo e infierno, ha sido despojado de sus poderes por un delito que no cometió. Y ahora, debilitado, va a buscar venganza contra el culpable de la trampa. Para ello deberá recorrer un planeta Tierra devastado cuyo único resto de vida humana son las ruinas de sus edificios. Por el camino tendrá que acabar con miles de demonios y unos cuantos rivales duros que le pondrán en muchos aprietos. Darksiders no es un juego de acción puro, sino una mezcla que incluye rol, puzles y fases mata mata a partes iguales. Y todo con la impronta y la calidad artística que puede imprimir un dibujante como Joe Madureira, uno de los más prestigiosos del mundo del cómic en los últimos años que, por cierto, ahora verás a menudo en la industria del videojuego gracias al estudio que él ha fundado, Vigil Games. Si te apetece alternar un ratillo entre la adrenalina pura y la resolución de acertijos, prueba Darksiders. Pero no te preocupes, si te atascas siempre puedes acudir a nuestra guía para disipar cualquier duda.

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Vigil Games**
Editora: **THQ**
Precio: **69,95€ (PS3)** **64,95€ (360)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

9.0





BAYONETTA

PS3 360

Bayonetta

Tras pasar 500 años encerrada en el fondo de un lago, esta bruja por fin ha sido liberada. Su primera decisión, saber cuál es el origen de su encierro. Para ello tendrá que recorrer Tierra, Cielo e Infierno y cargarse a todo tipo de criaturas enormes. Sus armas: katanas, garras metálicas, pistolas -cuatro, que también lleva en los pies-, etc. Hablamos de un título de acción puro, pero que alterna con momentos de exploración, pequeños puzles, QTE... Y con un ritmo que te atrapará desde el principio.Su control y jugabilidad son de lo mejor que hemos visto en los últimos tiempos, gracias sobre todo a la cantidad de combos y la libertad para elaborarlos. Su diseño artístico también merece mención aparte debido a su estilo bizarro. Una bruja encuerada con posturas muy provocativas que se enfrenta a ángeles con muy mala leche y a una mezcla de lagartos y esculturas griegas es lo que tiene. Merece la pena, y más si te decimos que su creador es Hideki Kajima, conocido por ser el productor de los dos primeros Resident Evil, de la saga Devil May Cry o de Viewtiful Joe.
Si lo que quieres es conseguir a la Bayonetta más fuerte posible consulta nuestra guía. Te desvelamos todos los secretos para que obtengas las mejoras que harán a tu bruja invencible.

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Platinum Games**
Editora: **Sega**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Rankings**
Idioma: **Voces** **Textos**

9.5















INDUSTRIA

WII FIT SE LLEVA EL ORO

El empuje de la segunda parte y mucha publicidad le han alzado al número uno del año. > *Por Sergio Figueroa*



W*ii Fit* ya está en casi 30 millones de casas sustituyendo a los antiguos VHS de aeróbic de Jane Fonda y Eva Nasarre. Con la continuidad de *Wii Fit Plus* han logrado convertirse en el juego más demandado en 2009. Y es que algo está cambiando en los hábitos de los jugadores.

Más de 15 millones de copias vendidas en conjunto han servido para superar a *Modern Warfare 2*, a pesar del espectacular arranque con el que sorprendió el de Activision. Primera posición de la que *Wii Fit* fue relegado el año anterior por *Mario Kart Wii*, por medio millón de unidades.

El viejo entrenador deportivo de Nintendo ha seguido sumando sin parar hasta que en octubre llegó su sustituto, *Wii Fit Plus*. Con un 50% más de ejercicios y por unos 20 euros sin Balance Board, ha continuado con el ritmo de su antecesor. Pero la edición más vendida es la que incluye la tabla, es decir, que los nuevos compradores de la consola siguen pidiendo ejercicio.

Nintendo ha apostado fuerte por el título y ha sabido mantener el producto en el tiempo, con una campaña publicitaria constante y diversificada. Muchos de los nuevos compradores de Wii han escogido el entrenador personal de la casa y así ha barrido a la competencia, aunque casi todos han tenido unos grandes resultados. No sorprende que el género que más creció en 2009 fuese precisamente éste. EA, Konami, SEGA o Ubisoft, ahora todas tienen algo parecido en su catálogo.

Pero el éxito de *Wii Fit* tiene una mancha muy negra. Un alto porcentaje de compradores abandona el juego a los pocos meses. Esta situación se repite en varios mercados y ha sido corroborada por diversas encuestas. Nintendo necesita enganchar más con el producto si quiere que sus compradores, esos que está atrayendo en oleadas a esta industria, sean fieles. Esa es su tarea pendiente, porque vender, vende.

TOP 3 VENTAS 2009
Wii Fit
15.235.940
Modern Warfare 2
13.115.201
Wii Sports Resort
9.963.799

Balance Board vs PS3

HAY CASI TANTAS TABLAS de ejercicios como consolas PlayStation 3, algo que Iwata suele recordar a desarrolladores e inversores.

24 MESES

DE PUBLICIDAD CONSTANTE HAN ayudado a sostener las ventas en el tiempo.



META

28.788.355 un.

VENTAS POR FECHA:
1 de diciembre de 2007 hasta el 31 de diciembre de 2008 (Antes de 2009)
13.553.415

DESDE EL 1 DE enero de 2009 (Durante 2009)
Wii Fit: 9.274.544
Wii Fit Plus: 5.960.396
Combinadas: 15.235.940

SÓLO WII FIT
DESDE el lanzamiento en 2007 hasta el 31 de diciembre de 2008: 13.553.415
Desde el 1 de enero de 2009 hasta el 30 de octubre de 2009: 9.274.544
Total Wii Fit: **22.827.959**

SÓLO WII FIT PLUS
desde el lanzamiento el 30 de octubre de 2009 hasta finales de diciembre de 2009
Total **Wii Fit Plus:**
5.960.396



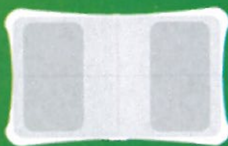
WII FIT +

6.000.000 EN MENOS DE dos meses. Con esa fuerza ha cogido el relevo Wii Fit Plus.



MODERN WARFARE 2

AUNQUE WIIFIT FUE EL ganador de 2009, hay que destacar también el 'subidón' que provocó *Modern Warfare 2*: salió el 10 de noviembre y, en su primera semana, ya lo habían jugado 8 millones de usuarios.



25.000.000

DE BALANCE BOARD VENDIDAS. Quien quiera jugar a otro título compatible debe pasar por el aro de Wii Fit.



9,5 mill.

ES LA CIFRA DE unidades de Wii Fit y Wii Fit Plus (vendidas en el territorio europeo).

LOS OTROS 15

EL MODELO HA SIDO imitado y ya hay 15 entrenadores deportivos para Wii que usan la Balance Board y alguno más que no.

XBOX 360

¿QUIERES EL CASCO DE JORGE LORENZO?

Microsoft y el piloto Jorge Lorenzo han anunciado la subasta de un objeto único para coleccionistas. Nada más y nada menos que el casco inspirado en el videojuego *Halo 3: ODST* con el que el piloto mallorquín se proclamó subcampeón del mundo el pasado 8 de noviembre en el Gran Premio de la Comunidad Valenciana.
Todos los fans podrán pujar desde el portal de subastas Ebay por este exclusivo objeto para coleccionistas. Microsoft y Jorge Lorenzo donarán todo el dinero recaudado en la subasta a la ONG Namaste, que realiza numerosas acciones solidarias en distintos orfanatos de Nepal. ¡te gusta el casco, eh? ¡Pues, a pujar!



FERRARI

EL SIMULADOR MÁS REALISTA

Hasta 10 ordenadores, 60GB de RAM, 5 pantallas panorámicas, 3500 vatios de sonido, un entorno completamente en 3D y 200 toneladas de peso son las especificaciones necesarias para que Ferrari desarrollase uno de los simuladores de conducción más realistas que existen. Con este nuevo sistema, los corredres de F1 de la escudería Italiana podrán entrenarse y hacer pruebas sin las limitaciones y "peligros" de hacerlo en un entorno real. Por desgracia, el sistema es de uso exclusivo para Ferrari y sus pilotos por lo que a menos que seáis ases de la F1 os quedareis con las ganas de "catarlo", al menos de momento.



NUEVA CONSOLA

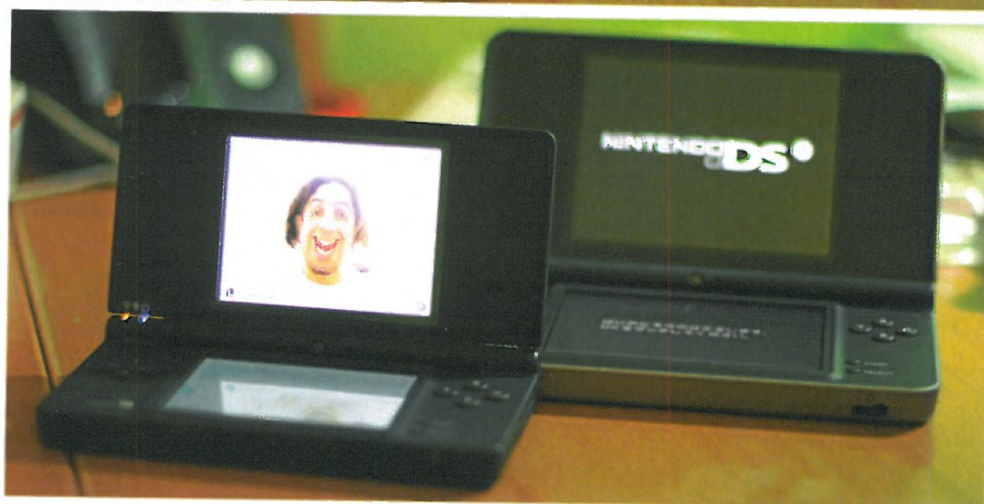
DSi XL

la misma consola, ahora más grande

Destinada a un público adulto y al juego en grupo, la nueva DS verá la luz a principios de este 2010.



Para Satoru Iwata, presidente de Nintendo, la portabilidad no está reñida con la diversión en grupo. DSi XL (llamada DSi LL en Japón) es la cuarta variante de la consola de doble pantalla de Nintendo, esta vez más grande y, precisamente, diseñada para posibilitar el juego en grupo sobre una consola portátil. Para ello, una pantalla de mayor tamaño y un stylus con aspecto de bolígrafo (o los punteros de las tabletas táctiles de los diseñadores gráficos). Otro detalle, la elección de colores, muy sobrios, apunta a que se dirige a un público adulto que quiere la consola, pero para tenerla en casa. Aunque en un principio se planificó su salida al mismo tiempo que la DSi, problemas en la fabricación no permitieron la operación. El 29 de octubre se anunció su existencia y fue lanzada el 21 de noviembre en Japón. A Europa y EE.UU. llegará en la primera mitad del año, aunque ni la fecha, ni el precio (en torno a los 200 €) están decididos aún.



DSi XL	DSi	DS Lite
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	**ESPECIFICACIONES TÉCNICAS**	**ESPECIFICACIONES TÉCNICAS**
Pantalla: 4.2 pulgadas TFT cristal líquido (260,000 colores)	Pantalla: 3.25 pulgadas TFT cristal líquido (260,000 colores)	Pantalla: 3 pulgadas TFT cristal líquido (260,000 colores)
Ancho: 161.0mm Largo: 91.4mm Grosor: 21.2mm Longitud Stylus: 96.0mm Longitud Stylus largo: 129.3mm	Ancho: 137.0mm Largo: 74.9mm Grosor: 18.9mm Longitud Stylus: 92.0mm Longitud Stylus largo: -	Ancho: 133.0mm Largo: 73.9mm Grosor: 21.5mm Longitud Stylus: 87.5mm Longitud Stylus largo: -
Peso: 314 gramos	Peso: 214 gramos	Peso: 218 gramos
Duración de la batería: 4 a 5 horas con el brillo máximo 13 a 17 horas con mínimo brillo	Duración de la batería: 3 a 4 horas con el brillo máximo 9 a 14 horas con mínimo brillo	Duración de la batería: 5 a 8 horas con el brillo máximo 15 a 19 horas con mínimo brillo
Tiempo de recarga: 3 horas Ranura para cartuchos DS Ranura para tarjeta de memoria SD Adaptador de corriente Conector para auriculares y para micrófono	Tiempo de recarga: 2h 30 min Ranura para cartuchos DS Ranura para tarjeta de memoria SD Adaptador de corriente Conector para auriculares y para micrófono	Tiempo de recarga: 3 horas Ranura para cartuchos DS Ranura para cartuchos GBA Adaptador de corriente Conector para auriculares y para micrófono

EL PRECIO NO ESTÁ DECIDIDO, PERO GIRARÁ EN TORNO A 200 EUROS



PC, 360, PS3

MUCHO 'TEMA' QUE DESCARGAR

Algunos de los mejores juegos de 2009 preparan un aluvión de contenidos descargables para estos meses

Las compañías quieren revitalizar sus mejores lanzamientos del año pasado y ya se han puesto a ello con algunos contenidos descargables. El primero, ya disponible, es la segunda expansión de *Borderlands*, llamada *Madd Moxxi's Underdome Riot*, que nos meterá en varias arena de batalla con reglas especiales.





Durante este mes de enero y el próximo febrero llegarán los dos primeros contenidos descargables de *Assassin's Creed II*. Se trata de los polémicos 'La Batalla de Forli' y 'La Hoguera de las Vanidades'. En total, unas dieciséis misiones o secuencias nuevas centradas en las regiones de Romana y Florencia, en las que lucharemos contra los hermanos Orsi y el fraile Savonarola respectivamente.

Resident Evil 5 también tendrá dos expansiones en los meses venideros. Lost in Nightmares en febrero, con Chris Reidfield y Jill Valentine como protagonistas. Tendrán que buscar la guarida del creador de Umbrella Corporation. En marzo llegará Desperate Escape, también con Valentine, acompañado en esta ocasión por Josh Stone, que ya aparecía en la historia principal. Juntos huirán de las instalaciones Tricell y colaborarán con Chris y Sheva.

Por último, se ha anunciado para primavera la vuelta de los supervivientes del primer *Left 4 Dead* en una expansión del segundo juego, 'The Passing'.

PS3, 360

UN OSITO CON MUY MALA LECHE

No ser invitado a una fiesta de cumpleaños hará a un osito marginado querer acabar con todos los demás. Ésta es la premisa de *Naughty Bear*, el próximo juego de 505 Games que están desarrollando los creadores de *Wet*. Será un título de acción ambientado en una idílica isla que nos hará ver con otros ojos a los entrañables peluches.





EL SPEAKER

Pablo Juanarena
El Speaker de Radio Marca

EL NOMBRE DE LA WII

HAY ENCUESTAS PARA TODO. A mí no me ha ocurrido nunca, pero al parecer suena el teléfono o te paran por la calle y te hacen todo tipo de preguntas. ¿A qué partido votaría? ¿Qué nota le daría al hombre del tiempo de Telecinco? ¿Cuál es su postre favorito? ¿Con qué instrumento de cocina se siente más identificado? ¿Con qué se distrae después de practicar sexo? ¿Y durante?

Los resultados son sorprendentes. ¿Sabías que después de... ? Mejor eso lo comento otro día. Pero una vez me llamó la atención una encuesta que aseguraba que la novela 'El nombre de la rosa' de Umberto Eco era uno de los libros más comprados pero, al mismo tiempo, menos leídos. Vamos, que se dedicaba a decorar y dar empaque a la estantería.

Pues después de dos navidades a la venta, nuestra querida consola Wii corre el riesgo de convertirse en un caso similar. Una consola que ha sido un boom, pero que a los pocos meses se ha demostrado como una de las menos utilizadas. Algunos analistas sesudos apuntan que ése es el peligro que se corre al buscar nuevos mercados, que más que ser nuevos resulten ser pasajeros.

LA CONSOLA MÁS VENDIDA Y MENOS USADA

¿Cuántos conoces que tienen la Wii guardada en un cajón o que sólo la encienden cuando hay visitas? Unos cuantos. Quizá los mismos que conozcan el verdadero asesino de la abadía que visitan fray Guillermo de Baskerville y su pupilo Adso de Melk. (Aparte de los que jugaron y acabaron el mítico y recordado videojuego *La Abadía del Crimen*). Podríamos hacer una encuesta y a ver qué sale .





Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

inmersión en el 2010

visitanos en AKIHABARABLUES.COM

Lo que el 2010 esconde

por Kristian

Bayonetta ha adelantado tanto su fecha de lanzamiento en España que, además de fastidiar a más de uno por el tema de las reservas y las ofertas, ha renunciado a los GOTYs 09 de todo el planeta. Y es que la prensa especializada ya se había pronunciado sobre qué juegos del año que se acaba de ir eran merecedores de las más altas consideraciones cuando Sega ¿sorprendió? a propios y extraños con un lanzamiento prematuro que posibilitó que más de uno se pasara las campanadas repartiendo combos imposibles en vez de uvas. Realmente, dudo que la sexsymbol de Platinum Games pudiera desbancar a Uncharted 2 como Mejor Juego del Año, pero seguro que hubiera alcanzado una meritoria posición en más de un pódium.
En fin, este 2010, aún sin el juegazo producido por Sega (quién les ha visto y quién les ve), esconde unos cuantos títulos que hay que tener muy en cuenta. Me gustaría nombrar a tres títulos que, creo, ejemplifican tres de las casuísticas que hay detrás del lanzamiento de videojuegos que nacen con la vitola de posibles Triples A: Heavy Rain, Gran Turismo 5 y el juego que ilustra esta doble página, Bioshock 2.
Tres juegos esperadísimos pero con una naturaleza radicalmente diferente. Bioshock 2 se encuadra en la de secuela de título exitoso que triunfó tanto en críticas como en ventas y que ahora, con una línea claramente continuista, intentará, supongo, superar las ventas del primero con una apuesta aparentemente segura: Su carácter multiplataforma desde el día 1.

La gente de 2K Games quizá se sienta identificada con David Cage y su Heavy Rain. El primer Bioshock comparte con la obra de Quantum Dream el hecho de que, en su momento, era una franquicia nueva, por lo que la respuesta del gran público estaba por ver. En contra de la aventura exclusiva para PS3 pesa el hecho de que su jugabilidad es toda una incógnita debido a la originalidad del planteamiento. A su favor, su atractivo argumento y sus fotorrealistas gráficos, amén de la ambición de Mr. Cage, todo un seguro de que nadie quedará indiferente.

Gran Turismo 5, por su parte, representa la franquicia ya consolidada que tiene las ventas aseguradas, aunque por primera vez en mucho tiempo un juego le discute su reinado. La culpa la tiene Forza 3, a pesar de que las, aparentemente, escasas mejoras con respecto a lo ya visto en Prologue tampoco ayudan a tener muchas esperanzas en que el juego de Kazunori Yamauchi. Mucho deberá trabajar con su personal de Polyphony Digital si pretende volver a sorprender al personal. Un 2010, como veis, al que no le falta el hype. Por cierto, ¿Con qué título te quedas tú? Envíanos un mail y nos lo cuentas.

De vuelta a Rapture

por Toño

Por esas causalidades de la vida, la primera vez que pude disfrutar de Bioshock fue con el ahora Jefe de Publicidad de Marca Player, nuestro buen amigo Bolo, al que muchos conoceréis por manejar el cotarro el último jueves de cada mes en los Cinegames de Madrid. Por aquel entonces ya se estaba incubando el embrión de esta revista, ya que recuerdo que me comentó que había estado comiendo con nuestro director David Sanz y habían estado "hablando de cositas".

Bolo trabajaba en Take Two y era el encargado de mostrar a la prensa un título desarrollado por Irrational Games, que tenía un aspecto increíble pero del que se rumoreaba que importantes editoras le habían dado la espalda por considerarlo "un juego para PC que no vendería ni 50.000 copias". Obvia decir que la cagaron estrepitosamente. Akihabara Blues llevaba algo más de un año online y, sinceramente, las distribuidoras y editoras no nos hacían ni puto caso. Sin embargo la gente de T2, especialmente Bolo, mostraron interés porque un medio minúsculo como nosotros pudiera ir cuando quisiera a sus oficinas a probarlo con toda tranquilidad. Y así lo hicimos.

Estuve unas tres horas en sus oficinas de Las Rozas, un buen rato charlando en la smoking room de la terraza, en pleno verano, con un calor asfixiante. Bolo tomó los mandos y me guió durante los primeros pasos en Rapture. La secuencia inicial y la parte del tutorial corrió con el mando entre sus manos. Cuando me lo pasó para que jugara, un Big Daddy acabó conmigo en cuestión de segundos. Bolo debió ver que un servidor no era muy hábil y con la excusa de dejarme tranquilo se fue a hacer otras tareas (específicamente creo que las llamó "merienda") y con las luces apagadas, un plasma de 40 pulgadas y una enorme habitación de reuniones para mí solo tuve la oportunidad de disfrutar del juego. O casi. Eran tales los estragos que el calor estaba causando esos días sobre mi sueño que me quedé medio dormido jugando. Hora de la siesta. Cuando Bolo volvió a la sala y me preguntó "¿qué tal?" casi me caigo de la silla.

Un par de meses después, con el juego ya en el mercado, pude saborearlo con tranquilidad y sin sueño acumulado tras las vacaciones estivales. Y no veo el momento para volver a sumergirme en Rapture encarnado en el primer Big Daddy y protegiendo Little Sister. ¡Tengo mono de plásmidos!

ENTREVISTA A YOSHINORI KITASE Y MOTOMU TORIYAMA

"EL ADN DE SAKAGUCHI SIGUE VIVO EN ESTE JUEGO"

Tuvimos la ocasión de entrevistar en Tokio a dos de los productores de *Final Fantasy XIII*, el juego que revolucionará la famosa saga.



TORIYAMA-SAN Y KITASE-SAN EN TOKIO

LOS AFICIONADOS DE LA SAGA FINAL FANTASY VAN A TENER SU AÑO EN 2010. A unos pocos meses del lanzamiento de ***Final Fantasy XIII*** nos entrevistamos con dos de sus productores.

› ¿Cómo ha cambiado el desarrollo ahora que algunos de los pesos pesados históricos de la saga como Yasumi Matsuni, Sakaguchi o Uematsu no están?

› Kitase: Hay que pensar que *FF* es desarrollado por un equipo de 300 personas. Ya no es como antes, en los tiempos de la Famicon, en los que una persona se hacía todo el juego. Es por ello que, aún habiendo cambios respecto a los equipos de *FF X, XI, y XII*, la influencia individual es pequeña. Sakaguchi posiblemente sea el creador más auténtico de la serie *FF*.

En este sentido, nosotros somos de la misma escuela que Sakaguchi, y compartimos con él un mismo espíritu, que se ha transmitido de él a nosotros. Sentimos que el adn de Sakaguchi está todavía vivo en este juego. Sakaguchi tuvo la idea de hacer un juego con una historia dramática, y sentó la base de *Final Fantasy*. Ese es el espíritu de la serie, y continúa vivo en ella.

› Se ha hablado de *Final Fantasy XIII* como un punto de inflexión en la saga, que atraerá a un público más generalista. ¿Cómo habéis buscado esa conciliación entre los jugadores más habituales y los que no lo son tanto?

› Toriyama: No ha sido precisamente la cuestión de hacerlo para 'casual' o 'hardcore' lo que más nos ha afectado, sino más bien el cambio de la nueva generación de consolas. Hemos renovado por completo el sistema de juego sin mantener nada del anterior. De hecho, *Final Fantasy XIII* empezó como un juego para PS2. Al cabo de un año de estarlo desarrollando, se decidió que este juego iría en la nueva generación de consolas. Así que se paró su desarrollo en PS2, y durante año y medio se creó un nuevo sistema de juego para las nuevas consolas. Una vez que estuvo acabado, se comenzó a crear el contenido del juego.

En cuanto a si lo hemos hecho pensando en 'hards' o 'casual players', no hemos querido cambiar el sistema respecto a anteriores *FF* porque no queríamos que fuese demasiado difícil para los principiantes. Conforme avanzas en el juego, vas aprendiendo y desarrollando las técnicas.

Consiste en ir avanzando en la historia, que te engancha, y mientras vas aprendiendo el sistema de lucha, que se desbloquea progresivamente. Así, te vas acostumbrando poco a poco. Este aspecto es más favorable para los 'light-users', no es difícil empezar a jugar con él. Por otro lado,los 'hard-players' van a disfutar sobre todo con los enemigos que salen a partir de la segunda mitad del juego, que son especialmente poderosos y fuertes.

Es en esta parte cuando deben estar muy desarrollados los protagonistas y los sistemas de combate.

EL SISTEMA DE COMBATES ESTÁ MUCHO MÁS ELABORADO QUE EN ENTREGAS ANTERIORES

› El protagonista es una mujer, por segunda vez tras *X-2*... ¿Afecta esto a la historia de alguna manera?

› Toriyama: Yuna, el personaje de *X-2* era una niña muy femenina, pero Lightning es una chica muy fuerte física y mentalmente. Queríamos hacer una heroína muy carismática que pudiera resultar también atractiva a los chicos.

X-2 no forma parte de la serie 'clásica' de *Final Fantasy*, así que le quisimos dar un ambiente más libre. No es tan formal como los episodios 'numéricos' de *FF*, que son más ortodoxos.

Al ser Final Fantasy XIII perteneciente a la serie clásica, quisimos hacer algo más serio con un personaje muy creíble como es Lightning. Es una mujer, lo cual ciertamente no es el tipo de protagonista más tradicional en la serie, pero al mismo tiempo es muy seria y responsable.

Además de que el *XIII* pertenece a la serie clásica, hemos sido muy conscientes del hecho de que sea el primer juego para esta generación, así que hemos querido hacer un *FF* muy ortodoxo y representativo.

› Habitualmente la fecha de lanzamiento para Japón suele ser muy anterior a la fecha europea o americana. ¿Para esta ocasión se ha reducido el tiempo de espera, esto ha afectado en alguna manera al desarrollo?

› Kitase: En cuanto al lanzamiento, siempre nos preguntaban por qué en Europa salía más tarde. Lo pensamos bien y decidimos sacarlo en ambas zonas al mismo tiempo. También hemos tenido en cuenta el hecho

de que en Europa todavía hay muchas televisiones que no son de alta defnición, así que queríamos que el juego se viera bien en una pantalla standard, haciendo las letras más grandes. Queremos dejar muy claro que para nosotros también es muy importante el mercado europeo con respecto al americano, y hemos hecho esfuerzos para ello.

› Recientemente se ha anunciado que la duración del juego podrá rondar las cincuenta-sesenta horas. ¿Los altos valores de producción de este título han afectado a la longevidad de la historia o es esto exactamente lo que se tenía planeado desde un primer momento?

› Toriyama: El juego, siguiendo la historia estrictamente, lo puedes acabar en cincuenta horas. Pero si quieres hacerlo todo, hay monstruos muy fuertes, y puedes llegar a tardar unas cien.
Nunca confeccionamos un videojuego pensando en el tiempo que va a costar acabarlo. En un principio teníamos la idea de hacer un título que se acabara en cuarenta horas. Al final nos hemos pasado de esas cuarenta. Si estás una semana enganchado jugando, casi sin comer ni dormir, te lo puedes acabar, pero aún te queda otra semana más de disfrutar de las misiones extras.
Finalmente, hemos superado las estimaciones iniciales. Tiene más volumen de lo que pensábamos, y eso nos ha dejado bastante contentos.

› Es conocido que con *FFXIII* se ha tratado de dar a la serie un aire más occidental, ¿En qué consiste esta occidentalización?

› Kitase: Sí, tuvismo muy en cuenta los gustos occidentales. Hemos hecho un proceso de test en Estados Unidos en el que hicimos jugar a un grupo de chicos con el juego y les preguntábamos sus opiniones. Esa simulación es un 'Focus group interview'. Hemos escuchado sus opiniones y hecho un feedback, modificando el juego a partir de lo que nos dijeron. Esta es la primera que vez hacemos esto, así que digamos que éste es el *FF* más consciente del público no japonés.

› Se puede decir que las modas reales acaban influyendo al mundo de los videojuegos, hasta que punto han transformado a *FF XIII*? (invocaciones con Transformers, peinados a la última, etc...)

› Toriyama: Como *FF* es una obra, siempre se reflejarán en él de alguna manera las tendencias actuales. Pero al mismo tiempo, al ser un mundo de fantasía, la relación no es tan directa. Por otra parte, también esa característica nos da la libertad para incluir las tendencias actuales.
Lo de las invocaciones, no viene tanto de los 'Transfomers' como de la tradición de robots japoneses que se transforman, los clásicos 'mechas' de nuestro país. Más bien procede de esa corriente.

POR PRIMERA VEZ, ESTE SERÁ EL *FINAL FANTASY* MÁS CONSCIENTE DEL PÚBLICO NO JAPONÉS

› ¿Cuál es el mayor cambio de *FFXIII* respecto a sus predecesores en la saga?

› Toriyama: La mayor diferencia es el nuevo sistema de batallas, el ATB, que es más elaborado que los anteriores. Hasta ahora la lucha consistía en elegir personajes y armas. En *FFXIII*, puedes controlar un grupo de tres personajes y darles una estrategia común de una manera más global. Este sistema de batalla es muy diferente a los anteriores.

› ¿Y el mayor punto en común con anteriores juegos de la compañía?

› Toriyama: Algo que es constante a todos los *FF* es la historia dramática de los personajes, eso es algo que nunca cambia y a lo que dedicamos un gran esfuerzo siempre que desarrollamos uno nuevo.

› Habrá alguna diferencia tangible entre las versiones de Xbox 360 y PS3?

› Kitase: Básicamente, en el gameplay no hay diferencia ninguna. En cuanto a los gráficos, no se nota casi nada. La diferencia fundamental está en los discos, PS3 cuenta con BluRay y al ser de mayor capacidad sólo tiene un disco. En Xbox 360, al ser DVD, se necesitan tres, y hay que cambiarlos a mitad de partida. Lo bueno es que tampoco es muy a menudo, en todo el tiempo del juego sólo lo haces un par de veces, como ha ocurrido tantas veces en otros juegos de la saga.
Para nosotros lo fundamental era el gameplay, así que pusimos especial cuidado en que no te molestara el tener que estar cambiando de disco constantemente.

David Guaita



CRÓNICAS DEL SUR

Txema Marín
Experto en videojuegos

¿ESTO ES EL FIN?

DESDE HACE RELATIVAMENTE POCO SE viene hablando mucho del 'cloud-computing', de la nube y de que tarde o temprano todos dejaremos de ejecutar programas en un ámbito local -en nuestro equipo- para pasar a usarlos a través de Internet. Google ya ofrece hojas de cálculo y procesadores de texto vía web sin necesidad de tener instalado ningún paquete de ofimática. También existen numerosas páginas donde hacer retoques fotográficos al estilo Photoshop sin necesitar más que un navegador. ¿Podrían ir los videojuegos por ese camino? ¿Se podrá jugar sin necesitar una videoconsola?

Los creadores de OnLive así lo creen, y están apostando por ello. Se trata, para quien no lo conozca aún, de una plataforma mediante la cual se podrá acceder a un enorme catálogo de títulos y jugarlos directamente desde el televisor o el monitor, sin depender de tener tal o cual consola en nuestra casa. Funciona con una pequeña 'microconsola' que hace las veces de receptor y emisor a través de Internet, la cual conectará con los servidores de OnLive y nos ofrecerá en tiempo real las mejores partidas incluso en alta definición sin tener que disponer de nada más.

ONLIVE SERÁ UNA REALIDAD ESTE AÑO

Todos los procesos de descodificación, renderizado y streaming se encargarán de hacerlos los servidores, que al parecer serán miles y vendrán equipados con los mejores componentes. Con un pago al mes, accederemos a cualquier juego de cualquier consola. Suena muy apetecible, ¿no? A lo largo del año veremos la llegada al público mayoritario de este prometedor servicio que promete ser el fin de la guerra de las consolas. Con el tiempo veremos si su objetivo de destronar la manera tradicional de disfrutar de los videojuegos llega a buen puerto. Yo, al menos, le daré una oportunidad...

EL DETALLE

PROJECT NATAL, EN LA NAVIDAD DEL 2010

Microsoft confirmó, aprovechando el Consumer Electronics Show, que el sistema Project Natal para Xbox 360 se lanzará en la campaña de navidad de este año. ¡Estamos ansiosos!

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS
Ranking de ventas acumulado en millones


1 > Nintendo DS **123,22**


2 > Wii **64,33**


3 > PSP **55,00**


4 > Xbox 360 **36,58**


5 > Play Station 3 **31,02**

MUY BREVES

WII

RED STEEL 2 LLEGARÁ EL 24 DE MARZO

Ya lo ha confirmado Ubisoft. Uno de los juegos más esperados del año para Wii llegará el próximo marzo a las tiendas. El cambio en el diseño artístico y la utilización del Wii Motion Plus son sus principales bazas.



PS3

YAKUZA 3 LLEGARÁ SIN TRADUCIR

Así lo ha confirmado SEGA, aunque al menos, como adelantamos el mes pasado, llegará a España. Lo hará subtitulado en inglés y con las voces en el japonés original. La medida no afecta sólo a nuestro país , alemanes o franceses tampoco lo jugarán en su idioma.

MULTI

ELECTRONIC ARTS CIERRA SERVIDORES

La medida afectará a partir del 2 de febrero a un gran número de títulos deportivos de ediciones anteriores, especialmente en PS2, Xbox. Si hablamos de 360 y PS3, se verán afectados juegos como *Facebreaker*, *Madden* y *NBA Live 07*. Si juegas online en Wii, no podrás hacerlo con *NBA Live 08* ni *09*.

PS3

'FOUR DAYS', APERITIVO PARA HEAVY RAIN

El lanzamiento de *Heavy Rain* se acerca y, para ir entrando en materia, Sony invita a todos los fans a vivir la experiencia 'Four Days', un especia de gymcana online de investigación cargada de regalos. Para probarla regístrate en *www.heavyrain.com*, te llevarás una camiseta para Home.

PC, 360

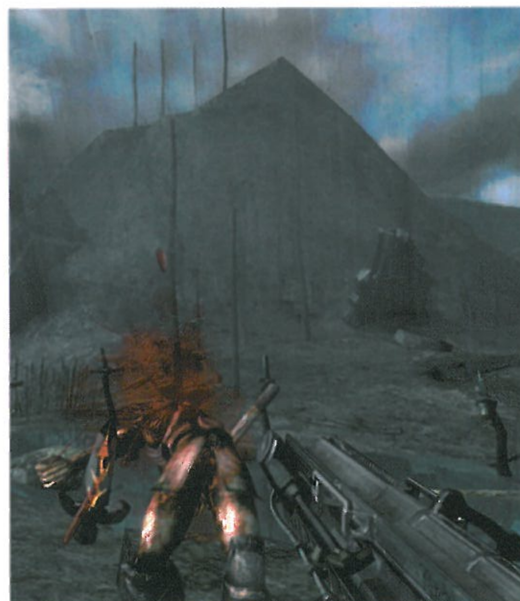
VUELVE PAINKILLER

Resurrection, su segunda parte, ya está disponible en PC y saldrá a principios de este nuevo año una versión para Xbox 360

Muchos conoceréis *PainKiller*, un famoso shooter para PC muy aclamado hace cinco años y que bebía directamente de grandes clásicos del género como *Doom* o *Quake*. Pues ahora regresa con su secuela, ***Painkiller: Resurrection***, desarrollada por Homegrown Games, los creadores del original, y que mantiene la esencia del primer título. Hordas numerosísimas de enemigos, ambientación con algunos elementos de terror y armas muy imaginativas.

En esta ocasión el protagonista es Bill "El Salvaje", un agente de la CIA que asesina a una gran cantidad de inocentes por equivocación. Él muere en la acción y tendrá que pagar su condena directamente en el Purgatorio, lleno de enemigos..

Se trata de un shooter clásico, de los de poco pensar y mucho disparar. Cuenta con un multijugador cooperativo con hasta para cuatro jugadores y con el mismo motor gráfico del primer *PainKiller*, pero renovado que pretende adaptarse a los tiempos a la vez que conserva cierto sabor añejo.





WEB Y EDICIÓN ESPECIAL

SE ACERCA GOD OF WAR III

Sony, ha dado luz verde a la apertura de la web Europea de uno de los juegos más esperados de Playstation 3, ***God of War III***.

En *www.godofwargame.com* podéis encontrar numerosas imágenes del juego, participar en sus foros y descubrir en el blog de la misma noticias tan suculentas como la llegada a Europa de la edición especial ***God of War III: Ultimate Trilogy*** que incluye todos los juegos anteriores de la saga y que estará disponible el mismo día de la salida al mercado de la edición estándar. Genial, ¿no?


Blu-ray Disc

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT










PS3

SONY
make.believe

ENDLESS OCEAN 2

EL APASIONANTE Y RELAJADO MUNDO DE LOS JUEGOS PECERA



Se llaman así porque la misión del jugador llega a ser, simplemente, mirar lo que ocurre en la pantalla mientras su mente, irremediablemente, se relaja.

En los tiempos que corren es más que difícil sentarse delante de un videojuego y disfrutar de un momento de tranquilidad. Lo más parecido es cuando comes un perrito en *Grand Theft Auto* o le cambias el color de la pintura a tu coche en *Need For Speed*. La mayor parte de los juegos provocan hiperventilación y un ritmo cardiaco aceleradísimo. Desde el principio de los tiempos ha sido así, desde que la bolita de *Pong* se empezase a rebotar, desde que el cielo de *Space Invaders* se tornase en una invasión alienígena masiva, desde que el erizo *Sonic* saltase sobre un trampolín rojo y luego al vacío. Y en medio de todo eso, de vez en cuando, paz. Los tranquilos bosques de *Hyrule*, los safaris fotográficos de *Pokemon Snapshot* y, más recientemente, el espectáculo de luz y música de *Electroplankton* o *fLOw*, los preciosos juegos de *Orisinal* (http://www.ferryhalim.com/orisinal) o la inmersión que ofreció Wii con *Endless Ocean* y poco después con *Sea Monsters: A Prehistoric Adventure* en una categoría de juegos dentro de la simulación que se define como de 'meditación o zen' y que nosotros calificamos de 'juegos pecera' porque sirven, fundamentalmente, para mirarlos.

Existen juegos pecera que, incluso, provocan más sensaciones o hacen recapacitar sobre sentimientos o problemas que sólo afectan al ser humano. *The Marriage*, *Reflect* e incluso *Timothy Leary's Mind Mirror* podrían catalogarse entre estos últimos, sin duda una rara avis digna de experimentar en algún momento.

Un océano de tranquilidad

La idea de crear un acuario y sugerir al jugador que simplemente bucee, puede parecer aburrida. Todo lo contrario, cuando puedes acercarte a criaturas gigantescas y tocarlas (sin disparar, ¡animal!) el jugador experimenta una extraña sensación de relajación, de paz que suele venir acompañada de un gesto que lo indica todo. En lugar de acercarte al televisión en busca de concentración, tu espalda buscará el acomodo del respaldo del sillón para disfrutar del momento.

Nintendo ofrece una nueva experiencia submarina con ***Endless Ocean 2***. Si bien el juego propone un hilo argumental que llevará a nuestra submarinista, Oceana, a buscar la Piedra Dragón en el fondo del mar, será una historia que podremos o no desarrollar. En su lugar, podremos sencillamente bucear y disfrutar de la fauna marina. Además, si quieres podrás compartir este momento relajante con un amigo con la opción de juego online (que incluye soporte de voz).

Música chill-out para acompañarlo y un espectáculo visual maravilloso hace que este ***Endless Ocean 2*** se convierta en una opción para el descanso, la tranquilidad y la relajación cuando el estrés toque nuestro techo.

HAY JUEGOS QUE NOS HACEN RECAPACITAR SOBRE SENTIMIENTOS



AFRIKA (PS3, 2008)

UN SAFARI EN SUELO AFRICANO

En el rol de un foto-periodista, tendrás que dedicarte a cumplir con los encargos que tus clientes te mandan desde la civilización. La flora y la fauna africanas están recreadas hasta el más mínimo detalle (con hábitos y ciclos vitales incluidos) y el jugador disfrutará tanto de deambular de un lugar a otro buscando a los animales y plantas a fotografiar como de satisfacer los objetivos que le marca el juego. Lamentablemente, el juego nunca salió de Japón para llegar a Europa.


EL JUGADOR QUE NO encuentre atractivo en 'pasear' por el fondo marino tendrá la posibilidad de buscar la Piedra Dragón



FLOWER (PS3, 2009)

UN COLORIDO SUEÑO FLORAL

¿Entonces es esto lo que sueñan las flores? El juego que Sony se atrevió a colgar en su PlayStation Network para la descarga de los usuarios propone una luminosa aventura. Un petálo recorre amplísimos espacios abiertos llenos de otras flores y, según se va a acercando a unos u a otros, nuevos pétalos se incorporan a una colorista hilera. Para jugarlo, mejor con luz tenue, en pantalla enorme y con la cabeza apollada en el sofá o en el hombro de tu pareja... un tranquilizante 2.0.



LET'S TAP (Wii, 2009)

CONTEMPLA TU RITMO

El creador de *Sonic*, Yuji Naka, sorprendió este año con un juego que no exigía que tocásemos el mando. Te pedía que lo pusieses bocabajo, sobre una caja, y que golpeases la caja. Ya está. Las pruebas, arcades clásicos. Al fondo, en un rincón y casi olvidado, el Visualizer. Consistía en un programita que planteaba escenas en pantalla: botes de pintura, pompas, fuegos artificiales o un estanque se se movían al ritmo de nuestros golpes sobre la caja o la mesa. Una pecera conectada a un mando.

MULTI

POSIBLES NUEVOS COD EN CAMINO

La red hierve en los últimos días por los rumores que anuncian que dos nuevos *Call of Duty* podrían estar en desarrollo. Según 'Computerandvideogames', una fuente fiable de una famosa cadena comercial ha confirmado el lanzamiento para noviembre de este año de ***Call of Duty: Vietnam***. Estaría obviamente ambientado en la famosa guerra de los años 70, con fuertes influencias de películas como Apocalypse Now o Platoon. Su desarrollo correría a cargo de Treyarch. El segundo rumor, que llega desde 'videogaming247', habla de una tercera parte de ***Modern Warfare 3***, esta vez a cargo de Sledgehammer Games y no de Infinity Ward. Llegaría en 2011.



MÁS QUE VIDEOJUEGOS

CANTANDO CON LIPS Y UNAS COCTELERAS

Suena raro, pero es un servicio que ofrece Microsoft y la marca de ginebra Hendrick's, y que traemos aquí por lo original de su propuesta. Se trata de juntarte con cuatro amigos en una casa y jugar a *Lips: Canta en Español* o *Lips Number One Hits* mientras un coctelero de Hendrick's prepara unas buenas mezclas para todos. Para contratar este servicio tenéis que ser cuatro personas y llamar al 91 556 01 54. En ese teléfono indicarás la fecha, el lugar y la hora en la que quieres disfrutar de este planazo. Dura cuatro horas y el coctelero lo trae todo, consola y juegos incluidos. Su precio, 450 €.



MULTI

MUCHO RETRASO EN CAPCOM

Casi todos los títulos importantes que tenían fechado su lanzamiento para el primer trimestre de 2010 se van más allá del 31 de marzo

Los principales afectados son *Lost Planet 2, Super Street Fighter IV, Dead Rising 2* y *Monster Hunter Tri*. La noticia viene recogida en un documento destinado a los inversores de la empresa nipona en el que se dice que todos estos juegos saldrán en el próximo año fiscal, nunca antes de abril de 2010 y tampoco más tarde de 2011. El objetivo, "evitar competir con los grandes títulos que otras compañías preparan para el mismo trimestre", como pueden ser *God of War III* o *Heavy Rain*.

Otros datos menores, aunque también curiosos, son las previsiones de venta que manejan desde Capcom. Creen que pondrán vender 3,7 millones de copias de *Lost Planet 2*, un millón cien mil de *Super Street Fighter IV* y medio millón de *Monster Hunter Freedom Tri*. Las previsiones de *Dark Void*, que no se ha visto afectado por el retraso, han bajado de 1,3 millones a 600.000 unidades.

INTERNET

NUESTRO BLOG SE RENUEVA

Si aún no has entrado en el blog de Marca Player es hora de que lo hagas. Con el nuevo año lo hemos renovado. No es un portal de noticias, sino una página en la que las revisamos desde un punto de vista ácido y crítico. Un espacio en el que las cosas se dicen muy claritas y en el que tú puedes participar siempre que quieras.



Habla con nosotros

Seremos muchas cosas, pero desde luego no inaccesibles. Además de por el blog, nos podemos ver en:

WEB: *www.marcaplayer.com*
MAIL: *marcaplayer@unidadeditorial.es*
FACEBOOK: *www.facebook.com/pages/Marca-Player/27788871731?ref=ts* o escribiendo 'Marca Player'
TWITTER: *www.twitter.com/marcaplayer*



'INDIEPENDENCIA'

Jaume Esteve
Responsable Marca Player Directo

PRECIOS CREATIVOS

Se lo dice muchas veces 'el Borja' al 'Josebas' en la genial serie televisiva 'Qué vida más triste' cuando al segundo le cuesta entender algo: "Es que no das, Josebas. No das". Cambiemos 'al Josebas' por Jason DeLong, productor senior de Electronic Arts en Canadá y echemos un vistazo a la primera perla de este 2010, acerca de los altos precios de los juegos actuales.

Perla número uno: "Los juegos se están haciendo más caros y corren tiempos muy duros, haciéndose cada vez más difícil el poder adquirir un juego". Bien Jason. Quince meses después de que la banca estadounidense saltara por los aires y el mundo entrara en recesión nos damos cuenta que en una situación de crisis a los jugadores les es más complicado comprar juegos.

LLEGA LA PRIMERA PERLA DE ESTE 2010

Perla número dos: "¿Cómo podemos mantener a la gente jugando y ofrecerles más cosas sin que tengan que atracar un banco para ello? Resolverlo será un importante problema creativo para nosotros". Toma ya. No hablamos directamente de bajar precios, no. Hablamos de ser creativos. Vamos, que ahora nos van a vender el FIFA capado a 30 euros y un contenido descargable de salida, con lo básico, por otros 30. ¿Van por ahí los tiros? Si es que no das, Jason, no das...



EL DETALLE

MODERN WARFARE 2, EL MÁS PIRATEADO

Según una web de descargas que recoge datos de las principales páginas de descarga por Torrent, el título de Activision ha sido el más pirateado en PC y 360. Los Sims 3 ha quedado en segundo puesto.

PS3, 360

QUANTUM THEORY LLEGARÁ EN 2010

Tecmo está dando los últimos retoques a su próximo juego de acción en tercera persona. Llegará también a 360.



Al principio iba a ser exclusivo de PS3, pero durante el mes de diciembre nos enteramos de que saldría también en la consola de Microsoft. Las similitudes son muchas con Gears of War, desde la tercera persona con coberturas hasta el protagonista, el vigoréxico y gigantón Syd. La historia nos llevará a un planeta Tierra, prácticamente arrasado en el que los pocos supervivientes ven de nuevo amenazada su vida. La culpable, una torre que parece tener vida propia y que está destrozando lo poco que queda con la extraña sustancia que emana. Syd se introducirá en ella para intentar destruirla; de hecho, casi todo el juego se desarrollará dentro del edificio. Contará con la ayuda de Filena, un contrapunto a Syd gracias a su agilidad y velocidad. Pero no podrás controlarla: actúa de manera autónoma.





MUY BREVES

PC

TELLTALE REBAJA UN 25% ALGUNOS JUEGOS

Se trata de una oferta disponible sólo en su tienda online. Afecta a cuatro juegos, cocnretamente Tales of Monkey Island, Sam & Max Season Two, Strong Bad's Cool Game y Wallace & Gromit's Grand Adventures.



PC

JUEGOS CLÁSICOS DE PC GRATIS CON MICROPAGOS

Ésta va a ser la política que va a llevar Gameforce con algunos títulos clásicos que va a relanzar en los próximos meses. El primero será The Guild: Europe 1400, título de gestión económica que salió en 2007.

PS3

DISPONIBLE ADHOCPARTY PARA PLAYSTATION 3

Este servicio gratuito permite conectar PS3 y PSP, de tal manera que puedas jugar a través de Internet con tu PS3 a juegos de PSP, siempre que estos sean compatibles con ekl modo adhoc. De esta forma, podrás utilizarlo aunque no tengas cerca a tus amigos.

VENTAS MUNDIALES

Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
1	**Wii Sports**	Nintendo	162	1.541.824	57.355.342
2	**New Super Mario Bros. Wii**	Nintendo	6	1.513.058	8.192.471
3	**Wii Sports Resort**	Nintendo	27	1.072.205	11.036.004
4	**Wii Fit Plus**	Nintendo	13	999.869	6.960.265
5	**Call of Duty: Modern Warfare 2 (Xbox 360)**	Activision	7	616.598	8.406.931
6	**The Legend of Zelda: Spirit Tracks**	Nintendo	3	578.742	1.242.858
7	**Mario Kart Wii**	Nintendo	90	471.735	20.178.729
8	**Mario & Sonic: JJ.OO. de Invierno (Wii)**	Sega	11	450.570	2.501.306
9	**Call of Duty: Modern Warfare 2 (PS3)**	Activision	7	449.852	5.714.720
10	**Assassin's Creed II (Xbox 360)**	Ubisoft	6	389.186	2.741.031
11	Left 4 Dead 2 (Xbox 360)	Electronic Arts	6	349.148	2.299.483
12	Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno (NDS)	Sega	11	342.501	1.828.993
13	Assassin's Creed II (PS3)	Ubisoft	6	336.277	2.427.958
14	Lego Batman: El videojuego (Xbox 360)	Warner Bros Interactive	66	298.662	2.076.848
15	Pure (Xbox 360)	Disney Intercative Studios	67	281.169	1.900.513
16	New Super Mario Bros (NDS)	Nintendo	183	278.806	20.699.379
17	Tamodachi Collection	Nintendo	28	251.414	2.321.696
18	Mario Kart DS	Nintendo	215	237.410	17.096.083
19	Wii Play	Nintendo	161	223.898	25.728.406
20	Madden NFL 10	EA Sports	20	214.160	2.069.044

DATOS A 26 DE DICIEMBRE DE 2009. Fuente: www.vgchartz.com



PVP* RECOMENDADO 39'99 €

THINK®

SIGUE ENTRENANDO TU CEREBRO

¡Ejercicio cerebral hasta para 16 jugadores!

Entra en el mundo de la Dra. Paula Ashoka y en su moderno instituto de entrenamiento mental y de fitness.

Con **Think Wii** podrás elegir entre jugar solo o invitar a familiares y amigos gracias a este novedoso entrenador que te ayudará a estimular tus habilidades a través de seis categorías diferentes y los ejercicios físicos correspondientes. Prueba los diferentes modos multijugador, los niveles de dificultad y la opción de seleccionar las categorías y el número de tareas que te gustaría realizar.

FITNESS

Aprovecha los ejercicios físicos para mantenerte en forma. Utiliza la fase de calentamiento para preparar tus músculos. Adopta la postura inicial y presta atención a la posición del mando de Wii. Disfruta de hasta 6 ejercicios diferentes.

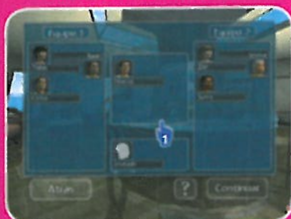
PRUEBA DE COEFICIENTE THINK

Realiza los 18 ejercicios que ofrece el Instituto para poder calcular y ver tu coeficiente personal THINK, así tendrás tu nivel de habilidad por categorías. Recibe las explicaciones de cada uno de los ejercicios y disponte a realizar cada prueba.

EL PLAN DIARIO

Prueba con un plan diario de 3 ejercicios mentales y un ejercicio físico para ver tu progesión en el tiempo, la dificultad aumentará o disminuirá dependiendo de tu rendimiento. No lo dudes y entrena tus "puntos débiles y fuertes" para mejorar.

LENGUAJE • MATEMÁTICAS • VISUAL
MEMORIA • PERCEPCIÓN • LÓGICA• FITNESS



Juega en equipo.



Mejora tu coeficiente.



Haz ejercicio.





A LA VENTA EL 22 DE ENERO

Wii

KOCH MEDIA

ye dtp young entertainment GmbH & Co. KG

* Este precio puede variar según el establecimiento o lugar de compra.

STAR TREK ONLINE

EL ESPACIO, LA ÚLTIMA FRONTERA

Crea tu propia leyenda en el universo de la mítica serie televisiva Star Trek.

A unas pocas semanas de su lanzamiento (el próximo día 5 de febrero) ya hemos podido probar ***Star Trek Online***, el impresionante MMO de la mítica serie de ciencia ficción. El juego permitirá a los fans de la saga convertirse en un capitán de la Flota Estelar o, en cambio, encarnar a un señor de la guerra Klingon.

En la beta cerrada a la cual hemos tenido acceso sólo se nos permitía jugar con el bando de la Flota Estelar, y lo primero que el juego nos ofrece es un completísimo editor de personaje. Éste será, de manera casi inmediata, capitán de su propia nave, a la que también podremos poner el nombre que más nos guste, precedido del obligado "U. S. S." En la beta teníamos acceso a tres clases de personajes (ingeniero, científico y experto táctico) y siete razas diferentes: humano, andoriano, bajorano, boliano, vulcaniano, ferengi o una raza alienígena desconocida.

Como ya hemos dicho, el juego te permite ser el capitán de tu propia nave y explorar el espacio a tu antojo, descubriendo nuevos planetas y regiones (dicen que el título tendrá un sistema de creación aleatorio de mundos 'infinito') y cumpliendo las misiones del mando central. El juego tiene dos partes diferencia-



LLEGA EL ESPERADO DOFUS 2.0

El popular y divertido *Dofus* ha recibido su actualización más importante, conocida como *Dofus 2.0*. El título de Ankama mejora, y mucho.
>www.dofus.com/es

EXPANSIÓN DE BOUNTY BAY

El juego de piratas ya dispone de expansión gratuita: *Beyond the Horizon*, cargada de sorpresas y nuevas misiones, habilidades y nuevas clases.
>www.bountybayonline.com

APÚNTATE A LA BETA DE SAGA

Ya está abierto el plazo para participar en la beta cerrada de *Saga Online*, un genial MMO gratuito de estrategia de Silverlode Interactive.
>www.playsaga.eu



PANGYA SE RENUEVA

Ya está disponible la cuarta temporada de *Pangya*, el juego de golf online de GOA. Nuevos personajes, contenido y la diversión de siempre.
>http://es.pangya.goa.com



MANEJA TU PROPIA NAVE y decide en plena batalla espacial.

> **Doctor Spock**

EL ACTOR LEONARD NIMOY PRESTA SU VOZ AL JUEGO

A medida que se vaya avanzando en el título, el jugador se irá encontrando con lugares, personajes y naves conocidas de la serie televisiva y de las películas de Star Trek, lo que , sin duda, es todo un regalo para los fans. De hecho, hasta el propio actor Leonard Nimoy ha puesto su voz para narrar el juego y dar vida al mítico Doctor Spok, cuya voz aparece en secuencias y momentos clave de la historia para meter a los jugadores en 'materia'.







DESCIENDE A LA SUPERFICIE de los planetas, explora y obtén recursos.

das, cuando manejamos al personaje sobre la superficie de un planeta o en el interior de cualquier nave, sea la nuestra o no, y los momentos en los que nos ponemos al control de nuestra nave estelar. Aquí ganan los aspectos tácticos y estratégicos, las batallas espaciales que se deciden basculando la energía entre los motores y el escudo, etc. Manteniendo así el espíritu de la serie televisiva.

El juego cuenta con un aspecto genial y, desde luego, no va a defraudar a los 'trekies', que podrán vivir su propia epopeya galáctica en el universo de Star Trek.
> www.startrekonline.com ■

AVALON HEROES

ESTRATEGIA ONLINE CON TOQUES DE ROL

Dos facciones lucharán en batallas masivas con este genial título de estrategia online.

Acaba de terminar, y con mucho éxito, la fase de beta cerrada de ***Avalon Heroes***, un juego online masivo que mezclará estrategia y rol a partes iguales. El título ha sido creado con la ayuda del jugador profesional Jang "Moon" Jae Ho, el que fuera 5 veces campeón del mundo de *Warcraft 3*. Y eso son muy buenas referencias.

Avalon Heroes permite personalizar más de 100 personajes diferentes y crear ejércitos y estrategias comunes con jugadores aliados, todo para batallar en las filas de una de las dos facciones de este mundo fantástico: los Aeonia o los Oriens. Puedes acceder a la fase de beta abierta en la web oficial del juego: http://avalon.alaplaya.net ■



AVALON HEROES SE LANZARA en el ya celebre formato 'Free2Play', para jugarlo gratis.

LORD OF THE RINGS ONLINE

LA BATALLA DEL ANILLO NOS LLEVA A DOL GULDUR

La expansión, 'El asedio de Mirkwood', añade un sinfín de nuevo contenido al título

Codemasters ha lanzado la segunda expansión de ***Lord of the Rings Online***, llamada ***El Asedio de Mirkwood***. Esta segunda expansión, la segunda del juego tras *Las Minas de Moria*, eleva el nivel máximo de los jugadores hasta 65, dotándoles de nuevas características, habilidades, objetos, nuevas quests...

La expansión añade la nueva región de Mirkwood, que incluye la fortaleza legendaria de Dol Guldur, importantes mejoras en el sistema de combate y de objetos legendarios y la introducción de los Skirmishes (escaramuzas), instancias aleatorias y repetibles donde entrenarse. ■

REPORTAJE AVANCES ANÁLISIS MÓVILES HARDWARE TRUCOS MÁS QUE JUEGOS COMUNIDADES GUÍA DE COMPRAS

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

S-4 LEAGUE SE HACE MÁS GRANDE

El frenético shooter de Alaplaya ha recibido una actualización que incluye un nuevo escenario, 'El Coliseo', nuevos personajes, nuevas armas...
>s4.es.alaplaya.net



MÁS MASCOTAS PARA FREE REALMS

El divertido y gratuito *Free Realms* ha recibido una sustanciosa actualización, añadiendo viviendas, nuevas mascotas y muchas misiones.
>www.freerealms.com



NUEVO PARCHE PARA WARHAMMER

GOA ha lanzado un nuevo parche de mejoras para *Warhammer Online*, el parche 1.3.3. Entre las novedades más importantes, 'El sistema del más débil' que mejora las batallas RvR.

NOTA

Cabal Online no está traducido a nuestro idioma pero existe una amplia comunidad castellanoparlante.

CABAL ONLINE

ACCIÓN Y ESTÉTICA ANIME PARA UN MMORPG FRENÉTICO

Cabal Online basa su éxito en su sistema de combate y su juego ágil y rápido.

La historia de ***Cabal Online*** es paradigmática en el universo de los MMOs; Planteado originalmente como un título de pago, hace tres años, sus desarrolladores, Game-Masters, orientaron su negocio hacia el Free2Play permitiendo que ***Cabal*** sobreviviese con éxito. Ahora, recibe una nueva actualización denominada ***Reloaded*** que modifica en gran medida la experiencia de juego: nuevos contenidos para niveles bajos, ítems, recompensas e importantes mejoras gráficas, todo ellos gracias al feedback de los propios jugadores. ***Cabal Online*** es un título de rol caracteriza-



MÁS BAILE EN AUDITION SEASON 2

El juego de baile online de Alaplaya también ha recibido una importante actualización. Además de nuevas mascotas, objetos y eventos, llegan nuevas canciones.

NUEVA INSTANCIA EN RUNES OF MAGIC

Los jugadores de *Runes of Magic* ya pueden disfrutar de una nueva instancia de asalto: 'La Fortaleza Zurhidon' parte de la nueva expansion de contenido *Las Puertas de la Acrópolis*.

LAS RAZAS EN GUILD WARS 2

NCsoft y ArenaNet han desvelado, mediante un espectacular vídeo, las cinco razas disponibles en el esperado *Guild Wars 2*: humano, charr, asura, norn y silvary.



LANZADO EL PORTAL MMOGAME

Gameforge ha lanzado en toda Europa el portal MMOGAME, donde se puede acceder a todo el catálogo de juegos gratuítos de este editor.

>www.mmogame.com

Cabal Online recibe la expansión Reloaded que modifica el tiítulo con el feedback de la comunidad





do por un sistema de combate basado en combos y combinaciones de teclas muy al estilo de *Age of Conan* en el que, además, podremos dar rienda suelta a un 'crafting' bastante bien elaborado y disfrutar de unas animaciones en el combate muy por encima de la media. Los servidores siempre tienen jugadores y las zonas permiten el traslado de forma casi automática, evitando en todo momento perder el tiempo. Así se consigue centrar la experiencia de juego en la acción más pura y el leveleo de tu personaje. Recomendable.

› http://www.cabalonline.com

PERFECT WORLD

TRADICIÓN CHINA, AHORA EN CASTELLANO

El título de Beijing, *Perfect World* ofrece un universo mítico de la tradición oriental.

Jugar a ***Perfect World*** es como realizar un viaje a las tradiciones chinas. Está inspirado en el mito de Pangu, creador del Universo e hijo del huevo cósmico.

El título ofrece tres razas distintas con dos clases exclusivas: Humano, Elfo Alado e Indomable para explorar el mundo de Pangu. El sistema de juego es el habitual en estos títulos, aunque los puntos de experiencia son asignados de forma manual por el jugador, por lo que será conveniente informarse previamente del funcionamiento del juego para no echarse las manos a la cabeza. Misiones de clase, un 'crafting' que permite elaborar vestimentas totalmente personalizadas, curiosidades como la posibilidad de casarse con otros jugadores y el útil sistema de piloto automático hacen de ***Perfect World*** un juego a tener en cuenta, más ahora en un castellano que todavía está algo en pañales: Muchas quest siguen en inglés y en algunas ocasiones los textos se salen de sus cajas. Situación ésta, típica de un estado de beta que todavía no ha concluido.

Un título Free 2 Play con trasfondo mítico que hará las delicias de aquellos que buscan salirse un poco de la temática medieval, aunque tampoco se aleja demasiado.

› http://www.perfectworld.ms







› Personajes

DOS CLASES POR RAZA

Perfect World reserva clases exclusivas para cada raza: Los humanos pueden ser **BladeMasters**, clase que podría especializarse en tanqueo o dps; Los **Wizards** son claramente dps a distancia.

Los Elfos Alados están divididos en **Archers** y **Clerics**, dps a distancia y sanador, respectivamente.

Los Indomables, raza híbrida entre humano y bestia, pueden escoger las clases de **Barbarians** (masculinos) y **Venomancers** (femeninos), los primeros absorben mucho daño y las segundas controlan criaturas y bloquean hechizos.

Catálogo de Juegos

¿QUÉ JUEGO ESCOJO? ¿CUÁNTO CUESTA? ¿ESTARÁ EN MI IDIOMA? RESUELVE TUS DUDAS CON LA GUÍA DE MMOS DE MARCA PLAYER

JUEGOS EN ESPAÑOL

Uno de los principales 'handicaps' de los MMO en nuestro pais es el idioma. Escoge alguno de éstos y acertarás. Con esta lista tendrás todas las armas para enfrentarte al reto online en la lengua de Cervantes.

Título	Plataforma	Género	Precio Cliente	Cuota	Website
4Story	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	*www.4story.es*
Age of Conan	PC	Rol	19,95 €	14,94 €	*www.ageofconan.com*
Air Rivals	PC	Acción	Gratuito	Gratuito*	*http://airrivals.es*
Conquista 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	*conquista.91.com*
Dofus 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	*www.dofus.com/es*
Fiesta Online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	*fiesta-online.gamigo.es*
Final Fantasy XI	PC, XBOX 360, PS2	Rol		12,95 €	*ff11europe.com*
Florensia	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	*es.florensia-online.com*
Guild Wars	PC	Rol	19,95 €	Gratuito	*es.guildwars.com*
Ikariam	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	*ikariam.es*
Kart'n Crazy	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	*www.goa.com/#/kartncrazyhome*
La Prision Online	PC	Rol	14,95 €	14,99€ Trimestral	*prisonserver.com*
Last Chaos	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	*lastchaos.gamigo.es*
League of Legends	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	*www.lol-europe.com*
Metin2	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	*www.metin2.es*
NosTale	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	*www.nostale.es*
Ogame	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	*www.ogame.com.es*
Pangya Revolution	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	*www.goa.com/#/pangyahome*
Perfect World	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	*www.perfectworld.ms*
Priston Tale II	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	*es.pristontale2.com*
Runes of Magic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	*www.runesofmagic.com*
S4 League	PC	Acción	Gratuito	Gratuito*	*s4.es.alaplaya.net*
Shaiya	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	*es.shaiya.aeriagames.com*
Smash Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	*es.smash-online.com*
Warhammer Online	PC	Rol	29,99 €	12,99 €	*www.war-europe.com*
Warrior Epic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	*es.warriorepic.goa.com*
World of WarCraft	PC, Mac	Rol	14,99 €	12,99 €	*www.wow-europe.com*
WorldShift	PC	Estrategia	9,95 €	Gratuito	*www.worldshift-game.com*
WorldWar II Online	PC	Estrategia	19,99 €	14,99 €	*www.battlegroundeurope.com*

*Micropagos para contenidos Premium

¡NOS GUSTA!



Shaiya

Hace ya tiempo que veníamos siguiendo el paso de *Shaiya*, un MMORPG oriental con bastante éxito que ahora llega con versión en castellano. Durante este mes de enero está funcionando la beta abierta de este interesante juego, por lo que podéis intentar participar en la misma para 'testear' sus posibles fallos. Una vez finalizada esta fase, a finales de mes, el juego en castellano estará disponible con todas sus opciones.

> http://es.shaiya.aeriagames.com

CONEXIONES

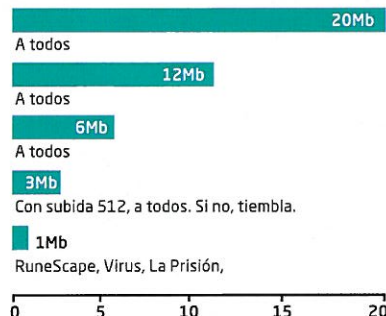
La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro país se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Al mismo tiempo, los paquetes de conexión con perfiles para juego online son muy escasos.

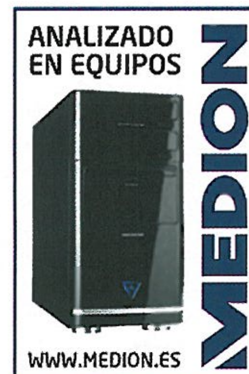
Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.



PC recomendado

En Marca Player utilizamos equipos Medion para probar los títulos de PC y los MMO's, especialmente.



> Reportajes

La madre del cordero, colega



50 Game Over



54 Juegos Polémicos



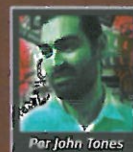
58 Las nuevas portátiles



62 Los 7 gurús de 2010

La serie ha pasado por todos los formatos: 2D, 3D, portátiles...

Convertida en una de las series más longevas y de calidad más consistente de la historia del videojuego, Castlevania sigue ejerciendo un magnético atractivo sobre los aficionados.



Castlevania

La historia de vampiros más grande jamás contada



La prueba de que ese atractivo no decae está en el entusiasmo con el que se ha recibido a *Lord of Shadow*, última entrega de la serie desarrollada por los madrileños Mercury Steam, y en la expectación que comienza a rodear al primer juego de Castlevania en 3D en un lustro.
Mientras, nuevas entregas siguen siendo lanzadas para consolas portátiles, algunas tan imprescindibles para el fan como el increíble pseudo-remake *The Dracula X Chronicles* en PSP, una espectacular entrega que se suma a las modestas pero impecables prolongaciones de la serie en Nintendo DS. Todo ello demuestra que a diferencia de otros héroes clásicos que ven patéticamente prolongadas sus aventuras en nombre únicamente del beneficio económico inmediato, a Konami aún le queda la dignidad pertinente para mimar una pizca cada nueva entrega de la vampírica aventura.

Vampiros con chorreras

No es muy complicado establecer unos patrones a lo largo de la serie: Konami (aún) no ha cometido la imprudencia de traicionar demasiado la estética y los hábitos de la misma. Así, toda ella se basa en las peripecias de la estirpe Belmont, una saga de cazavampiros que intentan derrotar al mítico Dracula a través de los tiempos. Cada cien años (más o menos: Konami se salta la »

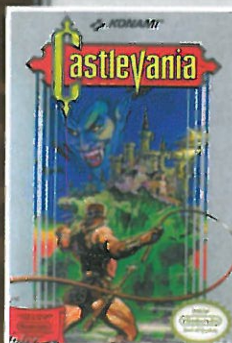
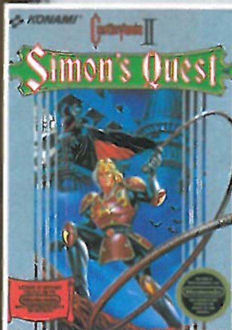
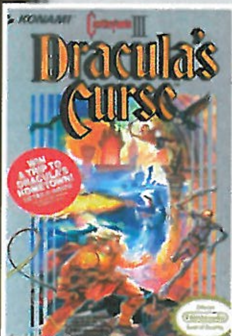






El látigo de los Belmont: primero un arma y luego, una pseudo maldición

LATIGAZOS DE 8 BITS

Píxeles molidos a latigazos

GLORIA A DRÁCULA, GLORIA A BELMONT

En 1986, la primera entrega de *Castlevania* aterrizó en la vetusta NES con una estructura aún convencional. Era un juego lineal de acción cuyas mayores virtudes se encontraban en la forma: la increíble banda sonora, la soberbia ambientación de sombrío castillo encantado... El nada sorprendente éxito en todo el mundo fijó unas constantes en la serie (candelabros que dejan caer corazones, armamento secundario, jefes finales inspirados en la mitología del horror internacional), garantizó ports a todos los sistemas de la época (el más interesante, el de MSX, llamado *Vampire Killer*, complicó notablemente el desarrollo del mapeado) y allanó el camino para dos secuelas en NES. La primera de ellas, subtitulada *Simon's Quest* abandona la linealidad e introduce rasgos de aventura: conversaciones con aldeanos, posibilidad de comprar ítems, mapeado mucho más complejo, puntos de experiencia para Belmont y diferencias entre la acción de día y de noche, que se va alternando en el juego. La tercera entrega en NES, *Dracula's Curse*, retoma las raíces plataformeras de *Castlevania*, pero aprendiendo de las bienvenidas complicaciones de *Castlevania II*.

LA SAGA

- Castlevania - NES - 1986
- Castlevania II - NES - 1986
- Castlevania III - NES - 1989



MUDAS ESTATUAS DE PIEDRA contemplan la aventura.



A PESAR DE LAS limitaciones gráficas de NES, pura atmósfera.



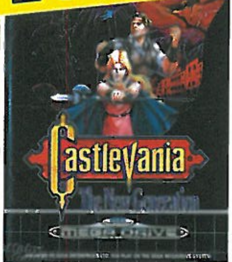
NUNCA EL PÍXEL TRANSMITIÓ tanta putrefacción.

» regla siempre que le conviene), Drácula resucita, su castillo aparece de la nada en medio de una niebla (una de las ideas más recurrentes, chifladas y fascinantes de la serie) y ahí tenemos al Belmont de turno intentando extirpar los colmillos del conde vampiro a latigazos.

Los primeros juegos, originarios de NES , eran plataformas de cierta complejidad, con caminos que se bifurcan y, en el caso de la tercera entrega, auténticos laberintos dentro del castillo que exigen la ayuda de mapas. La entrega para PSone, *Symphony of the Night*, supuso un lavado de cara y la consagración de una mecánica que se ha mantenido más o menos estable desde entonces: lo que indisimuladamente se llama Metroidvania debido a la herencia en la mecánica que *Castlevania* comienza a recoger de la soberbia serie *Metroid* de Nintendo. *Castlevania* adquiere así sencillos elementos de RPG, y nuestro héroe va mejorando no sólo en equipamiento, sino en virtudes cazavampíricas. Y luego llegaron las 3D con desiguales resultados que repasamos en el correspondiente recuadro.

Pero resulta admirable que, a pesar de la evolución estética lógica que ha experimentado la saga, siempre se haya respetado ese concepto de lo gótico y lo tenebroso que ya respiraban los pixelazos de las primeras

PASO FUGAZ POR LOS 16 BITS





BLOODLINES SUPONE UN SALTO gráfico respecto a NES.



SÍ, FUENTES DE SANGRE. Esto es Castlevania, nenes.

Breve pero intenso

LA SANGRE ES MÁS ROJA EN LOS 90

La primera mitad de los noventa, antes de la llegada de la obra maestra *Symphony of the Night*, vio la aparición de dos memorables y aislados títulos en PC Engine y Mega Drive. El primero es prácticamente lineal, al estilo de *Castlevania III*, y tiene su mayor virtud en el apabullante acabado gráfico. El segundo es pura acción, con espectaculares enemigos finales y sorprendentes efectos visuales.

LA SAGA

- Castlevania: Rondo of Blood - PC Engine - 1993
- Castlevania: Bloodlines - Mega Drive - 1994



RONDO OF BLOOD ES una de las entregas más macabras.

LA OBRA MAESTRA DE CASTLEVANIA


EL HÉROE ALUCARD (YA, ya) se enfrenta a la misma Parca


VIDRIERAS Y CORTINAS. CASTLEVANIA en estado puro


MÁS DE UNA VEZ tendrás que retroceder para poder avanzar

Drácula invade la consola de Sony. El resultado nos afila los colmillos.

EL ÚLTIMO GRAN JUEGO CLÁSICO DE PLATAFORMAS

Como decíamos, el lanzamiento de *Symphony of the Night* da lugar al nacimiento de lo que los fans llaman Metroidvania (o Castleroid). Supuso la llegada definitiva de cierta complejidad a la serie, introduciendo elementos de RPG en los juegos y un desarrollo no lineal, además de la implantación de un canon argumental que iba rellenando huecos y cosiendo flecos que se habían descuidado en anteriores entregas. El responsable de todo ello fue el recién llegado Koji Igarashi, cuya influencia se deja notar en la serie hasta la actualidad. Atención al port incluido como bonus en *The Dracula X Chronicles* de PSP, a su vez un remake de la entrega de PC Engine.

LA SAGA

- **Castlevania: Symphony of the Night** - PSone - 1997

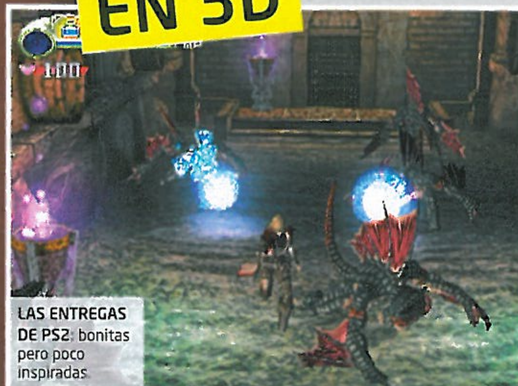


entregas para NES. Jugar a un *Castlevania* es toparse con castillos señoriales y aterradores, rebosantes de criaturas de la noche que hay que domar a latigazos. El gusto por la estética de la muerte (ríos de sangre, óleos malditos, naturalezas difuntas) atraviesa toda la serie y le da, por encima de evoluciones técnicas o vaivenes argumentales, su auténtica razón de ser.

Eau de gothique

Castlevania, como buen producto japonés, combina la desvergüenza nipona a la hora de cocinar macedonias de influencias culturales (vale que Dracula sea el malísimo, pero es que sus aliados son Frankenstein, la Medusa mitológica o la momia, entre otros) con un acabado serio, casi solemne.
Esta solemnidad, que permite después de tantos años seguir tomándose en serio la saga, se ramifica en dos. Por un lado, los exuberantes y ambiguos diseños de la artista Ayami Kojima, presentes en buena parte de los títulos de la serie desde *Symphony of the Night*. Por otro, las siempre melancólicas pero a menudo trepidantes (al fin y al cabo, hablamos de juegos de acción) bandas sonoras de la saga, de las que se han encargado distintos músicos (muy notablemente, la fundacional Kanuyo Yamashita, o el actual Michiru Yamane), y que nos han legado temazos con rotundo nombre de película de serie B, como Vampire Killer o Bloody Tears. Un legado mayúsculo para una saga de acción y horror que aún está muy lejos de morir por completo. ■

CASTLEVANIA EN 3D


LAS ENTREGAS DE PS2: bonitas pero poco inspiradas

Los problemas de la profundidad

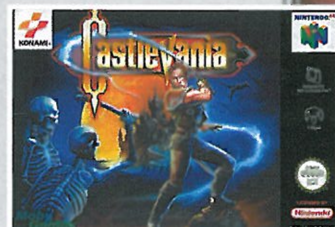
PALOS DE CIEGO CON LA TRIDIMENSIONALIDAD

Nintendo 64, con su potencia para mover (feos) polígonos, no supo apreciar la extraordinaria enseñanza de *Symphony of the Night*, y sacrificó la precisión y el preciosismo por la presunta innovación de las 3D. *Castlevania 64* pasa por ser la peor entrega de la serie gracias a su injugabilidad y a pesar de aisladas virtudes. Las entregas de PS2 cometen el peor error posible: gráficamente son preciosistas y hasta impactantes, pero caen en el imperdonable pecado de caer en desarrollos algo repetitivos.


LAS ENTREGAS DE N64 compiten duramente por ser las más feas.

LA SAGA

- **Castlevania 64** - Nintendo 64 - 1999
- **Castlevania: Legacy of Darkness** - Nintendo 64 - 1999
- **Castlevania: Lamento of Innocence** - Playstation 2 - 2003
- **Castlevania: Curse of Darkness** - Playstation 2 - 2005
- **Castlevania: Lord of Shadows** - Playstation 3, Xbox 360 - 2010



CASTLEVANIA DE BOLSILLO


LAS VERSIONES DE GB supieron respetar el ambiente macabro


ALGUNAS VERSIONES DS RECUPERAN la estética anime

Llevas un vampiro en el bolsillo

REDUCIENDO LA SERIE A LA MÍNIMA ESENCIA

Desde las primeras entregas en formato Game Boy, sencillas y muy puñeteras aventuras de acción, hasta las últimas entregas de DS, que recuperan el tono anime y la mecánica pseudo-rolera de los clásicos, las versiones portátiles de *Castlevania* son idóneas para el completista.

LA SAGA

- **CV: The Adventure** - GB - 1989
- **Castlevania II: Belmont's Revenge** - Game Boy - 1991
- **Castlevania: Circle of the Moon** - Game Boy Advance - 2001
- **Castlevania: Harmony of Dissonance** - GBA - 2002
- **CV: Aria of Sorrow** - GBA- 2003
- **Castlevania: Dawn of Sorrow** - Nintendo DS - 2006
- **Castlevania: Portrait of Ruin** - Nintendo DS - 2008
- **CV: Order of Ecclesia** - DS 2008



Jump in.

JUSTICIA, VENGANZA, CONVICCIÓN

«Hubo un tiempo en el que quería ser olvidado... Había perdido a mi hija. Había disparado a mi mejor amigo. Había visto cómo la agencia por la que di mi vida, me había traicionado y arrojado a los perros. Por lo que empecé a hacerme preguntas. Y empecé a encontrar respuestas. Puede que me hayan olvidado. Puede que no. De lo que estoy seguro es que ahora me recordarán.»





25.02.10



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

CONVICTION™



18
www.pegi.info

ask about games .com

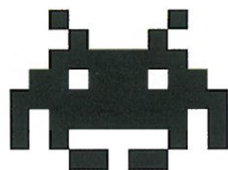
WWW.SPLINTERCELL.COM

XBOX LIVE



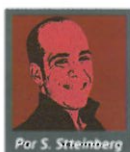
UBISOFT

XBOX 360





¿ESTAMOS REALMENTE ANTE EL FINAL DEL OCIO INTERACTIVO?



Por S. Stteinberg

Culpa a la suerte, a las serendipias, o simplemente a la recesión, pero estamos siendo testigos de una serie de eventos que están cambiando la forma del juego, tal y como lo conocíamos hasta ahora.

Ha llegado la hora de enseñarle algo de amor a la industria del videojuego. Pero antes hagamos una comprobación: Un estudio tras otro implosiona y vende las sobras, los despidos se amontonan y parece que la esperanza se aleja.

Pero el Armaggeddon no está tan cerca y es que los videojuegos se encuentran en un periodo de transición, evolucionando a una velocidad terrorífica de las formas tradicionales de distribución o los modelos de producción utilizados por Hollywood. Después de varios años de prácticas de negocio insostenibles, incluyendo producciones de 20 a 30 millones de dólares y desarrollos de tres años con equipos de más de 100 personas, es cierto que el sector está sufriendo una dolorosa metamorfosis. El ecosistema del videojuego se está expandiendo y madurando igual que los jugadores de hoy en día, es decir, las piezas más importantes del 'cotarro'. Y lo que es más, estamos siendo testigos de verdaderos actos de magia mientras el sector emerge triunfante de su capullo.

EL SECTOR ESTÁ SUFRIENDO UNA DOLOROSA METAMORFOSIS

Hubo una vez que el mundo perteneció a unos pocos afortunados. Para concretar, digamos que perteneció a aquellos que tenían los medios, el poder y el músculo, capaz de crear y embalar títulos cada vez más complejos para comercializarlos y distribuirlos después, a través de las cadenas de tiendas más importantes del mundo. Por aquel entonces el público del ocio interactivo era mucho menor y limitado, con entusiastas 'hardcore' y compradores más corrientes, limitados por su estatus y sus propios gustos. Sin embargo, con la reciente aparición de plataformas de juego y títulos de todas las categorías (indie,





Las viejas estrategias de negocio ya no funcionan. El poder está en manos de los jugadores y ahora tienen más opciones que nunca.





Tomb Raider
UNA SAGA IRREGULAR que sobrevive gracias al cariño de sus fans y a la potencia icónica de Lara Croft



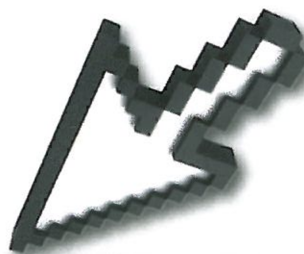


Call of Duty: Modern Warfare 2
LA PERFECCIÓN HECHA videojuego: Incluye todo lo que puedes pedirle a un título de disparos para consola



casual, móviles, multijugadores masivos, juegos gratuitos, redes sociales, etc) la industria ha ganado en tamaño, estatura y sofisticación. Nuestro paladar ha mejorado y ahora tenemos un apetito por el ocio interactivo más selecto. No es ninguna sorpresa que el menú se haya expandido de manera similar, para acomodarse a estas predisposiciones al cambio. Para encajar, siempre que sea posible, diversiones simples y unidimensionales, como *Frogger*, *Space Invaders*, *Doom* o *Tomb Raider*, previamente satisfechas y reconocidas. Ahora queremos un *Flower*, *Fez* o *Bioshock* por cada uno de los mordiscos, gloriosamente vacíos, que le damos a *Gears of War 2* o *FIFA 10*, y que ayudan a explicar porqué *Call of Duty: Modern Warfare 2* nos parece más profundo. A la vez que estos cambios están creando unos fans más astutos y exigentes, también estamos dando la bienvenida, de nuevo, a públicos menos tradicionales, como son las mujeres y las personas mayores. Es un público que se había perdido con la Atari 2600 y la inmediatez de los arcades para dar paso, a mediados de los años ochenta, a décadas de títulos esotéricos desarrollados por empollones, hombres blancos de unos 20 años, que ahora por fin consiguen hacerse notar.

Entramos en la explosión de las diversiones simples e intuitivas como *Brain Training* y *Bejeweled Twist*, y la insurgente demanda de sistemas como Wii y Nintendo DS. Pero no faltemos a la inteligencia de nadie, títulos como *Your Shape* e *Imagina Ser Mamá* son sólo la punta del iceberg. De la misma manera que no todas las mujeres disfrutan jugando con muñecas Barbie y sus vestidos, o los octogenarios prefieren una merienda y un crucigrama, no todos los videojuegos utilizan estos estereotipos. Piensa que dentro de cinco años, el surtido de títulos disponibles para todas las edades, intereses, y entornos será tan diverso como el que verás en un la librería o (asumiendo que aún exista alguno) el videoclub. Simplemente estamos esperando que los editores se pongan al día, los cuales disfrutan de elevadas cifras de ventas y beneficios,





Bejeweled
PARTIDAS SIMPLES E intuitivas al alcance de cualquier jugador, independientemente de su experiencia







Gears of War
DIVERTIDO Y EXCELENTEMENTE producido, pero poco profundo... Es como una maldita película de Michael Bay



Space Invaders
UN VETERANO QUE ha sobrevivido al paso de los años con infinitas versiones



Bioshock
UN EJEMPLO PERFECTO de que los videojuegos aún tienen que evolucionar

CUALQUIERA PUEDE CREAR LA NUEVA SENSACIÓN INTERACTIVA DESDE SU CASA

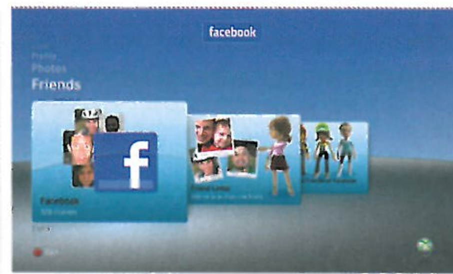


gracias a diseñar títulos que puedan gustar al mayor número de gente posible, evidenciando su omnipresente deseo de jugar al menor común denominador. Siguiendo con esta idea, en una época de Blackberrys que no dejan de vibrar y de actualizaciones de Twitter que ocurren las 24 horas del día, los 7 días a la semana, podemos decir que nuestro estilo de vida ha sufrido un cambio considerable. Es hora de que despertemos y asumamos el hecho de que los hábitos de juego han evolucionado. Es la razón por la cual estamos presenciando un boom de bites, de títulos que proporcionan una satisfacción instantánea para plataformas móviles como el Iphone, y también de redes sociales como Facebook o Twitter. Hoy en día la gente prefiere experiencias más satisfactorias en explosiones de menor tamaño, la opción de interactuar con amigos y familia (muchos de los cuales no vemos más de 6 segundos al día) y divertimentos portátiles que viajen con ellos.

En otras palabras, los creadores de juegos se están dando cuenta de la necesidad de crear experiencias que se ajusten a nuestra rutina diaria y no viceversa. De manera similar, con cantidades de dinero y hábitos de juego tan variados, también empezamos a ver un público generalista que demanda productos de un espectro de precios y proposiciones nunca antes conocido. Sólo hay que fijarse en el tremendo florecimiento de los servicios de distribución digital, tanto en PC (Steam, Impulse, GamersGate, etc.) como en consola (Xbox Live Arcade, Playstation Network y WiiWare), para saber que no se trata de un fenómeno pasajero. Y mientras las editoras tradicionales se hunden como marineros atrapados en el Titanic, miles de pequeños estudios y empresarios se aprovechan felizmente de los nuevos nichos. El auge de Internet está dando lugar a un nuevo tipo de creador de software. En particular, uno que se parece mucho a los hackers amateurs y a los escritores de código que, desde su habitación, entran en sintonía con los primeros desarrolladores de videojuegos. Gracias a títulos como *Spore* o *LittleBigPlanet* que llevan a otro nivel el concepto de contenido creado por los usuario, la disponibilidad de herramientas libres ha aumentado considerablemente. Por ello y por el uso de Internet como plataforma de distribución, podemos decir que los días del garaje, (es decir, de los desarrollos independientes) están oficialmente de vuelta. Ahora cualquiera puede crear la nueva sensación interactiva desde su casa, y conectarse y comunicarse, a la vez, con una enorme



Nuevos Jugadores
GRACIAS A NINTENDO Nicole Kidman y otras mujeres más expresivas, juegan con videojuegos

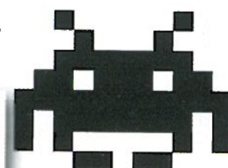


Redes Sociales
EL FIN ESTÁ cerca. En el futuro seremos incapaces de despegarnos de la pantalla



Nuevos creadores
LA FORMA DE trabajar se parece mucho a la de los primeros desarrolladores de videojuegos







Braid
CUALQUIER PERSONA PUEDE crear el próximo bombazo sin salir de su casa



Flower
ESTA ES LA clase de títulos que demandan los jugadores más modernos



LittleBigPlanet
HA CAMBIADO LA forma de entender el contenido creado por usuarios en



base de fans repartidos por todo el mundo. Pero también hay otros conceptos que están ganando popularidad: Los MMOs, los juegos para móviles; La posible desaparición del mando, bajo el anuncio de sistemas de control por sensores como Wand o Project Natal; Los micropagos; El contenido descargable o bajo demanda; Los juegos episódicos; Los llamados "serious games"; Los títulos cuyos creadores pueden modificar en tiempo real teniendo en cuenta las opiniones de los consumidores; Y la nube que se avecina de servicios, como OnLive y Gaikai, que prometen la reproducción (que no descarga) de juegos directamente en tu pantalla. Si lo mezclas todo descubrirás que no es el entretenimiento interactivo el que se muere, sólo la manera tradicional que teníamos de entenderlo.



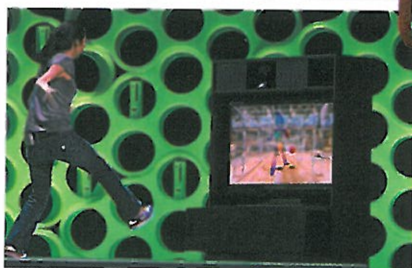
Doom
LOS GRANDES TÍTULOS del pasado no mueren, sólo se van al cielo de los juegos descargables







Doom 3
LAS EMPRESAS VEN más seguro apostar por secuelas que por títulos completamente nuevos



Project Natal y Wand
CONTROLAR EL JUEGO con un sistema de sensores ¿Supondrá esto el final del mando clásico?



MULTI

JUEGOS QUE LEVANTAN AMPOLLAS

RTVE.ES




ESTA IMAGEN DE REUTERS puede verse en la página web RTVE.es y corresponde a un atentado en Kabul.

TELECINCO




ALGUNOS CANALES OFRECEN PROGRAMAS de televisón con alto contenido sexual en horario infantil. En la imagen, Catalina, de 'Sin Tetas no hay Paraíso' de TeleCinco.

VARIOS MEDIOS




UNA DE LAS IMÁGENES que se publicaron del atentado de ETA en la Terminal 4 del Aeoruperto de Barajas en Madrid. (Varios medios).

CUATRO




IMAGEN DE CONSUMIDORES DE cocaína de uno de los reportajes de Callejeros, de Cuatro (http://www.cuatro.com/callejeros/especiales/parking-parada-y-droga/).

EFE

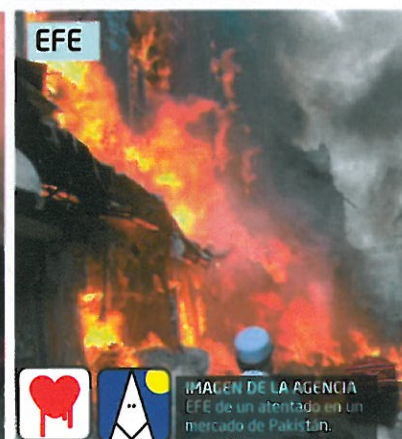
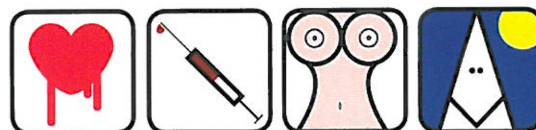



IMAGEN DE LA AGENCIA EFE de un atentado en un mercado de Pakistán.





CAPTURA DEL NIVEL DE Modern Warfare 2 en el que el jugador participa -como infiltrado en una banda terrorista- en una masacre dentro de un aeropuerto.

Tan violentos, xenófobos, o inapropiados como el cine, los periódicos o los telediarios, existen juegos a los que se los señala con el dedo por culpa de su contenido sólo apto para adultos

JUEGOS QUE LEVANTAN AMPOLLAS

Convencer al mundo de que el videojuego es una forma de expresión que va más allá del público infantil se complica cada vez que un título con contenido polémico sale a la luz.



Por Chemo Antón

Sin decir ni buenos días, Modern Warfare 2 pregunta al jugador: "Es posible que algunos jugadores encuentren una de las misiones ofensiva, ¿quieres omitir esta misión?". Si pulsas 'No' ya te has metido en un lío. De ahora en adelante serás un delincuente en potencia, un terrorista, una persona sin corazón porque tendrás que apañártelas para que tu personaje, Joseph Allen, un agente infiltrado en la banda del terrorista internacional Makarov, no levante sospechas en mitad de un ataque dentro de un aeropuerto moscovita.



Participar en este acto terrorista ha hecho que al juego de Activision lo acusen de inmoral, poco apropiado y todo tipo de barbaridades que nunca tuvieron en cuenta que estamos ante una historia totalmente ficticia, con un guionista detrás como el que tienen todas las películas bélicas de Hollywood.

El día 4 de diciembre de 2004 se presentó el 'Código de Autorregulación sobre contenidos televisivos e infancia' con TVE, Antena 3, TeleCinco y Sogecable como principales firmantes. El texto recoge una serie de 'autoimposiciones' que realizarían las cadenas entre las 6:00 y las 22:00 (el horario entendido como infantil) como, por ejemplo: "Evitar la utilización instrumental de los conflictos personales y familiares como espectáculo..." en clara referencia a los programas del 'corazón'. No se cumple; "Evitar los mensajes o escenas de explícito contenido violento o sexual..." sólo hay que ver los telediarios o las series que se emiten en ese horario. Tampoco se cumple. Y así un larguísimo etcétera.

En 1934 el cine estadounidense empezó a aplicar el 'Código Hays' para clasificar (y censurar) las películas según su contenido. En 1968 se sustituyó por la 'Clasificación por Edades' de la MPAA. La industria del videojuego imitó el sistema en 1994 con el ESRB por la aparición de *Mortal Kombat*, un juego extremadamente violento que exigía avisar al consumidor del contenido que iba a encontrar en el interior. Europa tomó la idea y en 2003 se creó el 'Código PEGI' que reunía las valoraciones de diferentes sistemas de calificación que ya existían en Europa, pero que venía a concretar cuándo un juego era o no apto para determinadas edades. Además, fijaba un código de colores, números y símbolos que no sólo alertaban de la edad aconsejable para ese juego, sino que permitía conocer qué tipo de contenido en con- »

creto le hacía ser calificado de una u otra manera (las categorías eran violencia, uso de lenguaje soez, sexo, discriminación, drogas, miedo, apuestas e, incluso, se alertaba al usuario de la opción de jugar online contra otros jugadores).

Con el sistema funcionando, la responsabilidad del contenido y del uso del juego recae sobre el usuario. La industria incluso se ha ocupado en alguna ocasión de 'censurar' algunos juegos por incluir contenido inaceptable de forma gratuita. Alemania, por ejemplo, exige juegos sin sangre. *No More Heroes*, el título de Grasshopper, llegó a Europa sin ella, mientras que la versión japonesa del título era un festival de carne.

Activision pudo haber contado la escena del aeropuerto a través de un vídeo que no hiciera intervenir al jugador en la 'tropelía', pero *Modern Warfare 2* no habría sido el mismo juego.

La cuestión es si los telediarios podrían contar lo que es la guerra sin enseñarnos imágenes de atentados todos los días, o el amor sin contarnos los desastres familiares. Sólo hace falta respetar los códigos. ■

LEYENDA DE SÍMBOLOS


RACISMO: se refiere tanto al trato ofensivo, como al estereotipo insultante.


SEXO: aparición de escenas con contenido sexual explícito, desnudos y actitudes sexuales.


DROGAS: el uso explícito de sustancias estupefacientes por parte de los personajes.


VIOLENCIA EXTREMA: dejando de lado que hasta Mario mata a las tortugas, violencia bestia.

JUEGOS POLÉMICOS MENOS CONOCIDOS

MENDIGO GAME



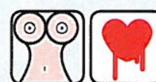
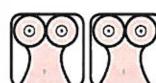
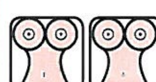
Ponerse en la piel de un mendigo y conseguir pasar de la pobreza más absoluta a ser rico. Con esa premisa el juego proponía robar carteras, pegar carteles, organizar peleas de mascotas o formar bandas como modos de mejorar los ingresos del protagonista. Los críticos lo consideraban denigrante.
www.mendigogame.es

MUSLIM MASSACRE



Jugabilidad muy básica de apunta, dispara y muévete y ese estilo retro que enamora. Su autor Eric 'Sigvatr', creador del cómic Electric Retard, planteó una visión satírica de los conflictos con los países árabes y no se captó el mensaje. Terminó pidiendo disculpas por su 'Masacre Musulmana'.
www.fettemama.org/mmbeta.rar

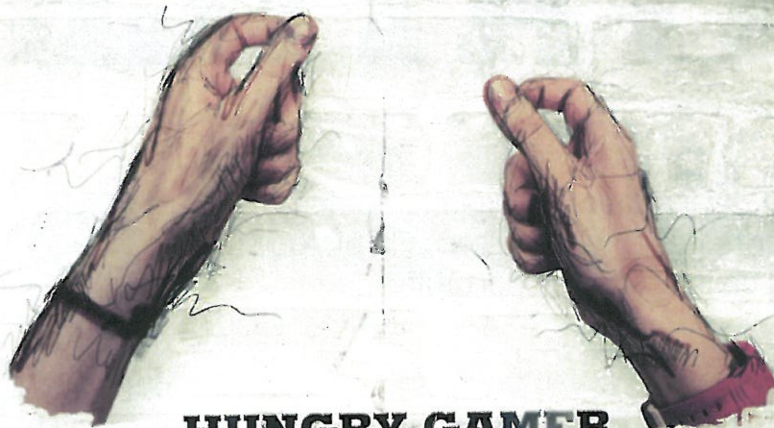
10 JUEGOS QUE LEVANTAN AMPOLLAS... Y POR QUÉ

		DE QUÉ VA...	LA POLÉMICA...	
1.	 MODERN WARFARE 2	Un conflicto internacional ficticio pero realista que incluye tráfico de armas y acción bélica entre fuerzas especiales occidentales y soldados árabes y rusos.	En el nivel 'Nada de ruso', el jugador se ve obligado (al principio se pregunta si se quiere jugar ese nivel) a participar en una masacre terrorista dentro de un aeropuerto.	
2.	 GRAND THEFT AUTO	Cada entrega es distinta, pero viene a ponernos en la piel de un delincuente común con aspiraciones que tendrá que vérselas con lo peorcito de su ciudad.	El juego para DS y PSP incluye tráfico de drogas, pero antes tuvimos sexo con prostitutas, racismo hiriente ('Muerte a los jamaicanos') y extrema violencia.	
3.	 BULLY	Jimmy Hopkins tendrá que defenderse de todo tipo de matones y graciosillos. Ni hay muertes, ni sangre. Terminó cambiando de nombre por el de Canis Canem Edit.	Antes de salir ya se hablaba de él como un juego que incitaba al bulling en el cole. En realidad ese no era su argumento, 'sólo' era algo violento y permitía besos chico-chico.	
4.	 DRAGON AGE ORIGINS	Rol medieval de gran profundidad con muchísimos diálogos y que da una enorme importancia a las relaciones entre los personajes que forman tu grupo.	Basta con elegir un personaje varón y tener el diálogo adecuado con el elfo Zevran para llegar a 'consolidar' una tórrida escena de amor homosexual. ¡Un crimen!	
5.	 MANHUNT	Tan simple como un lugar desértico lleno de psicópatas a los que tendrás que cargarte de mil maneras. Lleno de sustos y de un ambiente tétrico donde los haya.	Metidos en faena, los de Rockstar decidieron hacer un juego violento de verdad para mostrar hasta dónde se puede llegar. Mil formas de matar a un hombre.	
6.	 MASS EFFECT	Un título de rol y acción futurista ambientado en el espacio en el que manejamos al Comandante Shepard (sea un hombre o una mujer). Creado por Bioware.	Sexo homosexual e 'interracial'. Esta vez el escándalo llegó por la escena subida de tono entre una humana y una alienígena... y no por sus razas, sino por ser hembras.	
7.	 POSTAL	El mundo nunca estuvo tan abierto a variedad de opciones. Cada acto desencadena una consecuencia en este shooter en primera persona.	Dicen los creadores que Postal 2, el más bestia, puede acabarse sin disparar. Trajo cola por 'inspirar' el tiroteo que se produjo en el Dawson College de Montreal en 2006.	
8.	 DOOM	Un marine, una luna de Marte y miles de demonios. a partir de ahí el infierno en estado puro del que sólo se puede regresar a balazo limpio. Shooter en primera persona.	Otro 'inspirador' de masacres colegiales. En este caso era el juego preferido de los asesinos que protagonizaron el tiroteo del Instituto Columbine en 1999.	
9.	 SIX DAYS IN FALLUJAH	Un juego que nunca salió, ni saldrá y que pretendía ser un shooter bélico en primera persona ambientado en uno de los combates más sangrientos de Irak.	Basado en la Segunda Batalla de Fallujah, uno de los momentos más intensos de la Guerra de Irak, las cifras de muertos aseguraban muchísima destrucción. Cancelado.	
10.	 KILLER 7	Harman Smith, en silla de ruedas, recibe una orden del Gobierno para acabar con los zombies-bomba 'Heaven Smiles'... lo hará a través de sus siete personalidades asesinas.	Como 'pornográfico' fue calificado por el abogado Jack Thompson (un clásico anti-videojuegos) por ciertas escenas sexuales. El juego fue calificado para adultos.	

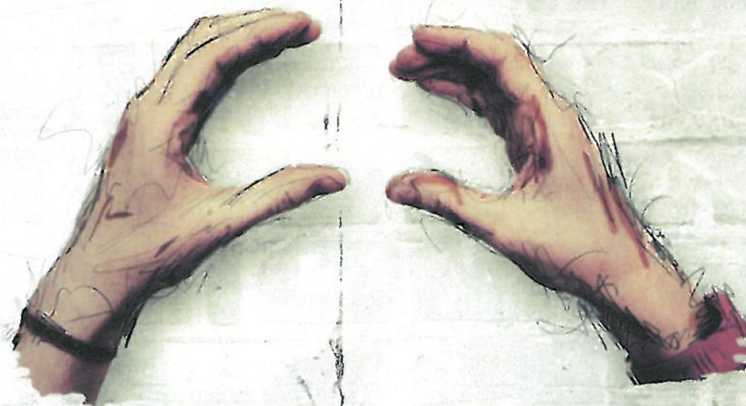
CASUAL GAMER



HARD GAMER



HUNGRY GAMER



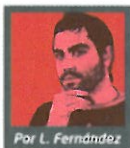


JUEGA COMO TÚ QUIERAS



Aunque a primera vista el mercado portátil está compuesto por Nintendo DS y PSP, existen, al igual que hace años, interesantes alternativas.

LAS OTRAS PORTÁTILES



Por L. Fernández

Con motivo del inminente lanzamiento de la impresionante Pandora, repasamos la historia más actual de las consolas portátiles.

Por increíble que parezca y teniendo en cuenta el éxito de Nintendo en la materia, el lanzamiento de la primera GameBoy estuvo acompañado por otras máquinas 'de bolsillo' como Lynx y GameGear; DS y PSP tampoco son las únicas que se reparten el pastel portátil y el futuro nos depara interesantes sorpresas.

Hemos llegado a una época en la que, para los menos interesados en el tema, una portátil es una DS y una consola de sobremesa es una 'Pley'; si bien hace falta poco conocimiento para discernir las diferencias entre *PSP, Nintendo DS, Xbox 360* y *PlayStation 3*, también es cierto que existen máquinas en el mercado 'global' del videojuego que incluso los más jugones desconocen. Así ocurrió hace años con consolas que no salieron de Japón, como la *Wonderswan, WS Color* y *SwanCrystal*, de Bandai, y portátiles americanas que nunca llegaron a convertirse en rival de la todopoderosa Nintendo, como *Tapwave Zodiac*. En la actualidad, China y Corea se reparten las sobras de un mercado controlado por *Nintendo DS* gracias a máquinas potentísimas, dirigidas a la utilización de software casero, programas varios y emuladores, como *GP2x Wiz* o *Dingoo A320*. En este reportaje te daremos a conocer alguna de estas máquinas y te mostraremos el futuro de las portátiles: *Pandora*.







HISTORIA PORTÁTIL ALTERNATIVA

GP32 (2001)

Por primera vez, una compañía coreana plantaba cara a Nintendo y a su todopoderosa GameBoy. El hardwre de la consola de GamePark permitía la ejecución de todo tipo de programas (incluyendo emulación). Sorprendentemente, llegó a España gracias a Virgin PLAY.



Wonderswan (1999)



Antes de su fusión con Namco, Bandai vio un pequeño hueco en el mercado portátil y no se lo pensó dos veces. Salieron dos versiones de la consola, en monocromo y en color, y entre sus títulos destacan los remakes de las cuatro primeras entregas de la saga Final Fantasy.

NeoGeo Pocket (1998)

Tras los tremendos resultados obtenidos con la conversión 'SD' de sus mejores juegos a GameBoy, SNK se lanzó al mundo de las portátiles con una versión en monocromo y otra en color. Por desgracia, GameBoy Advance acabó con ella.



Tapwave Zodiac (2003)



En 2003, una compañía desconocida entraba en el mundo de las portátiles con un sistema a medio camino entre consola y PocketPC. Tenía un S.O. basado en el PalmOS y un chipset gráfico de ATI. Como era de esperar, la aparición de DS y PSP acabó con ella en 2005.

LA EMULACIÓN DE CONSOLAS Y ORDENADORES CLÁSICOS ES EL PRINCIPAL ALICIENTE DE LAS PORTÁTILES QUE COPAN EL MERCADO 'UNDERGROUND' DE LAS MÁQUINAS DE BOLSILLO

LAS ALTERNATIVAS ACTUALES

DINGO A320

Tras una larga serie de imitaciones baratas de GameBoy sin ningún éxito, al fin China confecciona una portátil pequeña, potente y barata. Es algo más grande que una GBMicro y capaz de emular NeoGeo, SNES y MegaDrive sin despeinarse.





GP2X / GP2X Wiz

La sucesora 'espiritual' de la coreana GP32 presenta un sistema perfecto para la emulación de todo tipo de sistemas clásicos, grandes posibilidades multimedia y hasta una pantalla táctil resistiva que hace las delicias de los aficionados a las clásicas aventuras gráficas de LucasFilm.

UNA PORTÁTIL CON ALMA DE LINUX

EL FUTURO: PANDORA

Aficionados y distribuidores de consolas como GP32 se unen para aplicar el concepto Open Source de Linux al mundo de las portátiles, creando la consola de bolsillo más potente y con más posibilidades de la historia.

Aunque su lanzamiento lleva un considerable retraso con respecto a la fecha planeada inicialmente, todo parece indicar que el proyecto *Open Pandora* está a punto de dar sus frutos. Un pequeño grupo de desarrolladores está ultimando los detalles de una primera tirada de 4.000 unidades de Pandora, un sistema a medio camino entre UMPC (PC ultra-portátil) y consola, con un sistema operativo basado en Linux y cuyo potencial gráfico y de proceso le permitirá hacer funcionar *Quake III* a 60 fotogramas por segundo y, según sus creadores, emular la consola Dreamcast y cualquier sistema anterior a la consola de Sega. BlueTooth, WiFi, hasta 64GB de almacenamiento 'sólido', teclado completo QWERTY, puertos USB, salida de vídeo, pantalla táctil con una resolución de 800x480... a sus creadores no se les ha escapado un sólo detalle. Nos morimos por tener una de éstas entre nuestras manos... ¿y quién no?



Controles

JUNTO A SU completo teclado QWERTY, Pandora incluye pad y sticks analógicos.



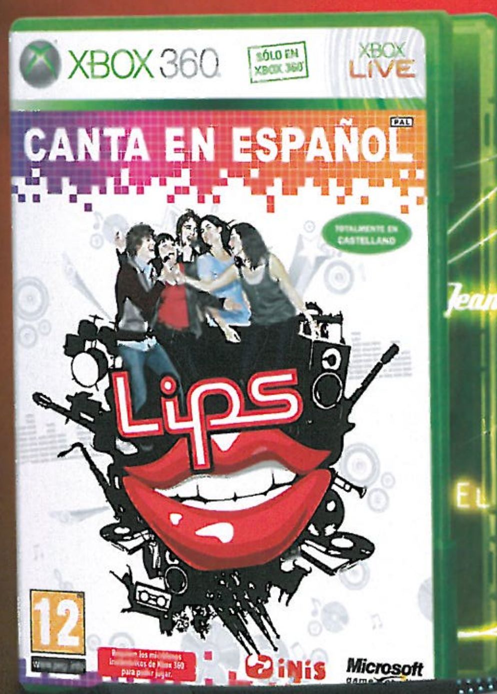


Batería

DE 4000MAH, APORTA energía para más de diez horas de funcionamiento.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Procesador OMAP3530 creado por Texas Instruments que funciona a 600MHz (de forma oficial)
- 256MB DDR-333 SDRAM
- 512MB NAND FLASH
- Procesador de audio y video IVA2+ que hace uso de la tecnología DaVinci™ de T.I. (430MHz C64x DSP)
- Nucleo superescalar ARM® Cortex™-A8
- Hardware 3D PowerVR SGX530 (110MHz -oficialmente-) con soporte OpenGL ES 2.0
- Wifi 802.11b/g integrado (salida de hasta 18dBm)
- Bluetooth 2.0 + EDR (3Mbps) (Class 2, + 4dBm) integrado
- LTPS LCD con una resolución de 800x480, táctil resistiva, 4.3" panorámico, 16.7 millones de colores (brillo de 300 cd/m2, ratio de contraste 450:1)
- Dos sticks analógicos
- Control pad completo, incluyendo botones L y R
- Dos puertos SDHC (hasta 64GB de almacenamiento)
- Salida de cascos para hasta 150mW/canal a 16 ohms, 99dB SNR (hasta 24 bit/48KHz)
- Salida de televisión (video compuesto y S-Video)
- Micrófono interno y la posibilidad de conectar un micrófono externo a través de la conexión para headset
- Entradas y salidas de audio a nivel estéreo (dos canales)
- Teclado QWERTY de 43 'botones' y teclado numérico
- Puerto USB 2.0 OTG (1.5/12/480Mbps) con la capacidad de cargar la batería del dispositivo.
- Puerto USB 2.0 HOST (480Mbps) capaz de dar 500mA a cualquier dispositivo conectado, incluyendo memorias USB (pendrives), teclado, ratón, módem 3G, dispositivos GPS, etc.)
- Hasta dos UART's accesibles de forma externa y/o cutro señales PWM para 'hackeo' de hardware, control de robots, debug, etc.
- Diseño libre de 'brickeos' con cargador de arranque integrado para una investigación de software segura
- Botón de encendido y de hibernación adecuado para "arranque instantáneo" y bloqueo de teclado
- Funciona bajo el sistema operativo Linux (2.6.x)
- Dimensiones: 140x83.4x27.5mm
- Peso: 335g (con su batería de 4000mAh)


XBOX 360
SÓLO EN XBOX 360
XBOX LIVE
CANTA EN ESPAÑOL
PAL
TOTALMENTE EN CASTELLANO
Lips
12
iNiS
Microsoft




GAME
40

Son sólo un puñado de hombres, pero sus ideas valen tanto que constituyen todo un ejército


Por S. Borondo.

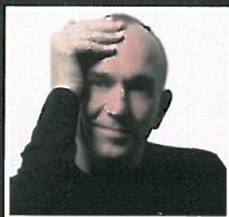
LOS SIETE

No son samuráis ni pistoleros; su arma es la creatividad y con ella han ganado importantes batallas en el pasado. En unos meses veremos sus nuevas obras.

Estos hombres son parte de la historia de los videojuegos por haber creado un género o por haber tocado las almas de los jugadores haciendo sus obras inolvidables.
Los hemos seleccionado fijándonos en aquellos que innovaron en su momento y ahora trabajan en proyectos que verán la luz en los próximos meses. Siguiendo ese criterio se han quedado fuera muchos genios (como por ejemplo Gabe Newel, de Valve, que acaba de lanzar *Left4Dead 2* y es el padre de *Half-Life*).
No están todos los que son, pero sí son todos los que están. Sin estos siete hombres, los videojuegos serían muy diferentes y mucho menos divertidos: no habría sigilo ni podríamos jugar a ser Dios, no habríamos aprendido que hay personajes con los que el jugador empatiza y... ¡quién sabe qué habría sido de Nintendo sin Mario!
Sólo tienen en común un amor profundo por los videojuegos. Tres de ellos son estadounidenses, otros tantos japoneses y sólo uno, el británico Molyneux, es europeo. Unos son estrellas mediáticas y otros huyen de los focos. Pero el rasgo más importante es que tienen visiones muy personales, innovadoras, creativas y diferentes entre sí de los videojuegos, y mucho por contar todavía.

Grand

PETER MOLYNEUX (REINO UNIDO, 1959)



Exagera las virtudes de sus juegos antes de que salgan, pero le debemos los títulos de gestión y los que nos permiten ser Dios. También plantearnos en qué lado nos situamos en la lucha entre el bien y el mal. Ahora quiere que interactuemos con Milo, un niño virtual.

ÉSTAS SON SUS ARMAS

EMPRESA: Lionhead (Microsoft).
JUEGOGRAFÍA: *Fable, Dungeon Keeper, Populous, Black & White, Theme Park, Theme Hospital...*
EN PROYECTO: *Milo (360)*, que utilizará Project Natal. *Fable III (360)*, que, al parecer, también usará Natal.



MAGNÍFICOS

...des creadores

CLIFF BLESZINSKI (EE.UU., 1975)



Con 24 años se convirtió en diseñador jefe de *Gears of War*, la serie que ha revolucionado la cobertura, dado un fuerte impulso al multijugador y mostrado hasta dónde puede llegar el motor de juego Unreal, de Epic, que utilizan buena parte de los juegos actuales.

ÉSTAS SON SUS ARMAS

EMPRESA: Epic Games (Microsoft).
JUEGOGRAFÍA: *Palace of Deceit: Dragon's Plight, Dare to Dream, Jazz Jackrabbit*, la serie *Gears of War*.
EN PROYECTO: En el E3 se espera el anuncio de un nuevo *Gears of War*. Se habla también de un juego de terror.



SHIGERU MIYAMOTO (JAPÓN, 1953)



En los 30 años que lleva en la industria no ha perdido frescura ni capacidad innovadora. Suele inspirarse en su vida cotidiana y en lo vivido durante su infancia para sus grandes creaciones. En su genoma seguro que hay secuencias de ADN con el logotipo de Nintendo.

ÉSTAS SON SUS ARMAS

EMPRESA: Nintendo.
JUEGOGRAFÍA: las series *Mario, Donkey Kong* y *Zelda*, *Wii Fit*, la consola Wii, DS...
EN PROYECTO: *Pikmin, Kirby, Super Mario Galaxy 2* y el nuevo *Zelda*. La consola que sucederá a Wii...



Grandes creadores

FUMITO UEDA (JAPÓN, 1970)



Sus juegos logran establecer una fuerte conexión emocional entre el jugador y un personaje no protagonista (Yorda, Agro). Durante el proceso creativo establece un progresivo reduccionismo visual y en los diálogos, dejando sólo la esencia para que las emociones fluyan.

ÉSTAS SON SUS ARMAS

EMPRESA: Team ICO (Sony).
JUEGOGRAFÍA: *Ico, Shadow of The Colossus.*
EN PROYECTO: *The Last Guardian* (PS3), protagonizado por un niño al que acompaña y defiende un gigantesco animal mezcla de grifo y perro.



WARREN SPECTOR (EE.UU., 1955)



Sus juegos giran alrededor de las decisiones morales y sus consecuencias, pero sin juzgar al jugador. Busca que juegues como quieras y no siguiendo las intenciones del diseñador. Así logra que parezca que sus personajes tienen historia y ambiciones propias.

ÉSTAS SON SUS ARMAS

EMPRESA: Junction Point (Disney).
JUEGOGRAFÍA: Entre otros, las series *Wing Commander, Ultima, Thief* y *Deus Ex.*
EN PROYECTO: *Epic Mickey* (Wii), en el que desmonta al personaje más conocido de Disney para actualizarlo.



HIDEO KOJIMA (JAPÓN, 1963)



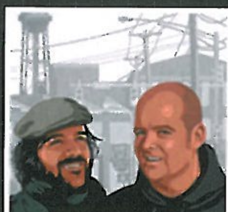
En 1987, Metal Gear inauguró el género del sigilo en el que hay que infiltrarse en las líneas enemigas sin ser visto. Sus personajes son tan carismáticos como él mismo y sus historias profundas y llenas de emotividad, sobre todo gracias al uso de escenas de vídeo.

ÉSTAS SON SUS ARMAS

EMPRESA: Kojima Productions.
JUEGOGRAFÍA: Las series *Metal Gear, Snatchers, Lunar Knights* y *Boktai. Zone of the Enders, Policenauts.*
EN PROYECTO: *MGS: Peace Walker* (PSP), *MGS: Rising* (360, PS3, PC), *Metal Gear Arcade!*



SAM Y DAN HOUSER (EE.UU. 1972 - 1974)



Llevan en GTA desde el principio, pero lo producen desde *GTA III*, que supuso la creación de un nuevo género al incorporar un mundo abierto en 3D en el que el jugador tiene libertad de movimientos. *Vice City* se convirtió en el paradigma al recrear una inmensa ciudad.

ÉSTAS SON SUS ARMAS

EMPRESA: Rockstar.
JUEGOGRAFÍA: La serie *Grand Theft Auto (GTA).*
EN PROYECTO: *Red Dead Redemption* (360, PS3). Dan Houser ha afirmado que trabajan en *GTA V*, aunque todavía no hay anuncio oficial.



7

www.pegi.info

Nintendo®

Embárcate en una nueva aventura con

LINK Y LA PRINCESA ZELDA



¡Viaja con Zelda!



¡Conoce nuevos personajes!



¡Enfréntate a poderosos enemigos!



¡Utiliza el stylus para moverte, tomar notas, resolver puzles y mucho más!

¡Nuevos y exclusivos ítems que podrás controlar soplando en el micrófono!



¡Blande tu espada!



¡Controla a Espectro!



¡Toca la flauta de Pan!



¡Crea un remolino!







NINTENDO DS™

www.spirittracks.es

25900 MARCA PLAYER DIRECTO

¡AHORA MUCHO MÁS FÁCIL!

A partir de ahora, el número de teléfono 25900 es el teléfono para concursar en todas las promociones de Marca Player. (Coste del SMS: 1,39 euros, impuestos incluidos). Los nombres de los ganadores no se publicarán en Marca Player; se contactará con los ganadores, de manera privada, a través de su número de teléfono; el envío de los regalos se realizará por correo ordinario (excepto mercancía de gran valor, como videoconsolas, etc.) El envío de los premios sólo se realizará una vez. Si los envíos son devueltos no volverán a enviarse.

PC

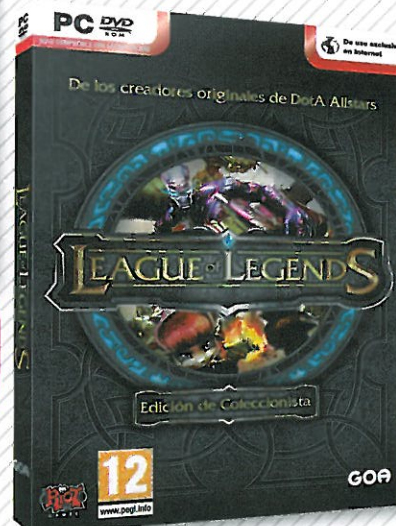
MP GOA

LLÉVATE UNO DE LOS 50 PACKS SORPRESA QUE SORTEAMOS

› ¡Estamos que lo tiramos! GOA y Marca Player hemos preparado 50 packs post-navideños sorpresa que incluyen varios de estos regalos: 10 Ediciones Especiales Warhammer Online: Age of Reckoning, 20 Ediciones estándar Warhammer Online: Age of Reckoning, 40 Ediciones Especiales League of Legends, 50 Pin + Colgante + Camiseta GOA y un regalo sorpresa. ¿Te gusta? Pues envía un **SMS** al **25900** con el texto **MP GOA**.





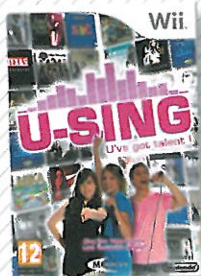



MP USING

WII

5 COPIAS DEL JUEGO MUSICAL U-SING

› Tenemos 5 copias de U-SING para Wii. Para llevarte una de ellas manda MP USING al 25900.



MP TENNIS

XBOX 360

10 COPIAS DE VIRTUA TENNIS 2009

› Llévate uno de los 10 Virtua Tennis 2009 para Xbox 360. Envía MP TENNIS al 25900.



MP RECARGA

WII

5 BASES DE RECARGA BLUELIGHT

› Llévate esta base de recarga para Wii de Ardistel. Envía MP FUTBOL al 25900.



MP PISTOLA

WII

5 PISTOLAS PRECISION FX PARA WII

› Llévate una de las 5 pistolas para Wii de Ardistel. Envía MP PISTOLA al 25900.



MP WIIPACK

WII

5 WII SPORTS SOFT PACKS

› Llévate este pack especial de accesorios para tu Wiimote de Ardistel. Envía un **SMS** al **25900** con el texto **MP WIIPACK.**



MP THINK

WII

4 COPIAS DE MENTE SANA EN CUERPO SANO

› Llévate uno de los 4 Think Mente Sana en Cuerpo Sano para Wii. Envía MP THINK al 25900.

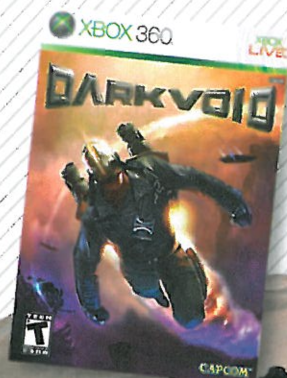


MP DARK

XBOX 360

5 PACKS DE DARK VOID

› Sorteamos cinco packs de *Dark Void* compuestos por un juego de Xbox 360, una camiseta y una genial figura de su protagonista. ¿Quiéres uno? Envía un **SMS** al **25900** con el texto **MP DARK.**







MP PITINGO

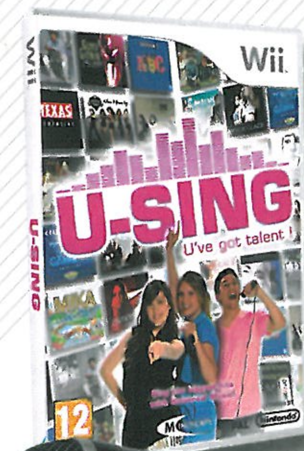
WII

UN U-SING FIRMADO POR PITINGO

› El cantante Pitingo fue el encargado de presentar, hace unas semanas en Madrid, el juego musical para Wii *U-Sing*. Gracias a Koch Media, contamos con una copia del juego, que incluye un micrófono firmado por el propio Pitingo y, claro está, vamos a sortearla. Si eres fan de Pitingo, necesitas este regalazo.

¿Quiéres llevártelo? Pues envía un **SMS** al **25900** con el texto **MP PITINGO.**







MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué 2009 ha sido un año tan mediocre a tantísimos niveles.

El juego más prometedor de 2010 es Deathspank, obra de Ron Gilbert. Un auténtico clásico en vida.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

ZOMBIELANDIA POR TODO EL MUNDO

Supongo que todos tenemos más o menos claro que la película de estas navidades, thunderpitufos aparte, es 'Bienvenidos a Zombieland'. Merecida ganadora del premio del público del último Festival de Sitges, es una parodia del cine de muertos vivientes apta para todas las edades, que recopila todos los tópicos posibles: un puñado de personajes de caracteres contrapuestos, reglas de supervivencia, entornos familiares devastados, sociedad postapocalíptica... Sana y divertida, sin complicaciones. Es la primera película de muertos vivientes a la que te puedes llevar a tus padres... y posiblemente a ellos les guste más que a ti. Es, en fin, la versión de 'La Noche de los Muertos Vivientes' para la generación 'High School Musical'.
No he podido evitar pensar en videojuegos al ver Zombieland. Primero, porque, otra vez, los videojuegos se adelantaron al cine: el tono y las intenciones de 'Bienvenidos a Zombieland' estaban ya presentes en juegos como el primigenio *Zombies Ate My Neighbours*, y de forma más vaga, en títulos recientes como *Left 4 Dead*. Segundo, porque 'Bienvenidos a Zombieland' es al cine de zombies lo que los videojuegos 'mainstream' son al entretenimiento interactivo: se han ido ablandando para gustar a todo el mundo de tal manera que no pueden apasionar a nadie. Asequibles en cuanto a dificultad y exigencias intelectuales, estéticamente mediocres, alejados de estridencias y excentricidades. Los videojuegos son ahora un poco como Zombieland: divertida pero familiar. Incapaces, por desgracia, de escandalizar.

A OTRO CON EL CUENTO DE LA MADUREZ.

I DON'T WANNA GROW UP



No paramos de leerlo en la fanfarria mediática: los juegos ya son un medio maduro. Los juegos ya son adultos. Los juegos ya no son una fantasía adolescente. Ya.

Esta teoría, la de que los juegos ya han crecido, hace agua por dos lados: primero, considerando que *Asteroids* es un juego inmaduro; segundo, considerando que *Call of Duty 4* es un juego maduro. Ambas cosas son, como mínimo, discutibles. Desde un punto de vista estrictamente artístico y narrativo (industrial ya es otro cantar), es abiertamente falso. La cuestión es que no quiero quedarme en decidir si *Pac-Man* es un juego más adulto que *Asassin's Creed*, que el hecho de discutirlo es un poco bobo. La cuestión es... ¿Quieren crecer los juegos?, ¿necesitan crecer los juegos?
La madurez es un punto más de esa búsqueda de respetabilidad a toda costa que tanto nos repugna en Mondo Píxel. Como cuando los autores de *Heavy Rain* afirman que quieren considerar a su juego una película interactiva y no un videojuego (¡eso sí que es motivo de boicot!, ¡dará gusto ver la porquería que han hecho!). Es la misma que hace creer a los más imprudentes que considerar los videojuegos un arte es hacer exposiciones en un museo. Una búsqueda de una respetabilidad no real, impostada, que confunde 'crecer' con más violencia, pero no con una auténtica madurez narrativa, estética o mecánica. Cuestiones que a los juegos más populares del mercado actual... se les quedan grandes.

METAL GEAR

LA MADUREZ DE AQUELLA MANERA

La saga Metal Gear Solid es uno de los juegos que narrativamente está considerado más maduro en la historia de los videojuegos. A nosotros nos da algo de rabia: ofrece sin despeinarse personajes retorcidos y muy bien definidos y soluciones narrativas de quitarse el sombrero, pero no tiene reparos en rebajarse a tópicos argumentales de película de segunda categoría y 'fan service' de la peor especie.

Web del mes: *www.pocketinvaders.com*, con todo lo último sobre consolas portátiles.



SUPER MARIO GALAXY
Y el caso contrario a God of War: diseños de un infantilismo casi sonrojante acompañan a una mecánica compleja, madura y fascinante.





HEAVY RAIN
Pánico me da lo que la gente que convirtió una buena idea como la de *Fahrenheit* en un desastre por culpa de la cinemática loca puede hacer con la tecnología incorrecta.

GOD OF WAR
La saga de Kratos es paradigmática de estos tiempos: violencia y sexo de alto voltaje, personajes y situaciones de aprendiz de guionista.



PAPER MARIO
Como en toda la saga Mario, otro prodigio de gráficos coloristas y aparentemente inocentes para un juego prodigiosamente complejo, y sí, por qué no, "artístico".

LOAD "WICKED_WANDA"

AUTOBOMBO MÁS QUE JUSTIFICADO

Para el que suscribe, el ciclo de charlas y actividades Ars Games, celebrado en noviembre de 2009 en La Casa Encendida en Madrid, tuvo un momento culminante: la actuación del trío de rock cerdaco Wicked Wanda, transmutados en Load "Wicked_Wanda" y haciendo versiones de videojuegos. Es decir, desde un medley de *Castlevania* a un blues inspirado en *Kung Fu Master*, pasando por *Still Alive* en castellano. Podéis descargar gratuitamente la grabación del concierto, acompañada de una increíble portada de Manuel Bartual, en: *rapidshare.com/files/325507587/LoadWickedWanda.zip.*

THE VIDEOGAME THEORY

REPENSANDO LA TEORÍA DEL VIDEOJUEGO

Leo un libro reciente pero ya clásico sobre teoría de videojuegos: 'The Videogame Theory Reader', volumen colectivo editado por Mark P. Wolf y Bernard Perron en el año 2003. En él se tratan todo tipo de temas relacionados con nuestro sector de forma seria y rigurosa, algunos tan inhóspitos como el psicoanálisis en la creación de los avatares o la historia de la abstracción en los videojuegos. Hay textos mejores y textos peores, pero los hay. 'The Videogame Theory Reader' en un triunfo insólito: una aproximación valiente a cómo se debe estudiar el medio.

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



BAYONETTA PS3

CON GAFAS TODO SE VE MÁS CLARO
Hemos tenido que esperar al último mes de 2009 para jugar a uno de sus juegos más chiflados. Lo único que le sobra es aquello en lo que se parece a sus modelos.

OBSCURE THE AFT. PSP

OSCURIDAD PANORÁMICA
Respetando la ambientación 'teenager', pero sumándole un agradecido sistema de juego cooperativo ad-hoc, la entrega portátil de esta serie es una de las mejores. Chavalas de grandes pechos, miedito...



PORTAL: STILL ALIVE

UN POCO DE PORTAL ES MUCHO
Sabe a poco para quienes hemos disfrutado del juego íntegro en *The Orange Box*, pero son 14 niveles extra... y la posibilidad de reencontrarse con GlaDOS. (Xbox Live Arcade)

BATMAN COMMODORE 64

Batman - The Caped Crusader es la secuela del mítico *Batman* de Ocean, que replicó la estética de tebeo, con viñetas superpuestas. Mucho mejor que *Arkham Asylum*.

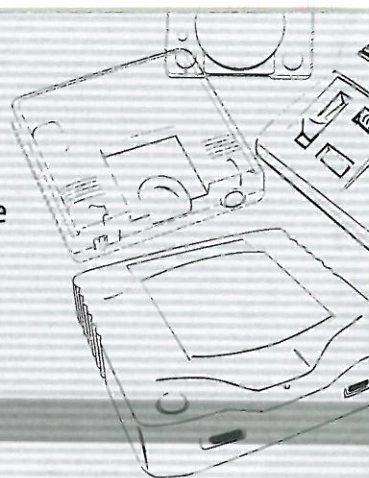
T.I.T. ONLY LEVEL PC

This is The Only Level, un sólo nivel que se repite hasta treinta veces y hay que superar una y otra y otra vez. Kafka con un elefante. Júegalo en *armorgames.com/play/4309/this-is-the-only-level*

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



8/16 BITS

2 DIMENSIONES SON SUFICIENTES

Por casualidades de la vida, el último juego sobre el que puse las zarpas en 2009 fue una curiosa mixtura de dos clásicos retro: *Tuper Tario Tros*. Se trata de un remake en flash del nivel inicial de *Super Mario Bros.* que, a elección del jugador y para que éste pueda avanzar, se alterna con el *Tetris*. Así, el jugador va colocando las celebérrimas piezas zig-zagueantes en posiciones que le permiten sortear distintos obstáculos, enemigos y abismos. Resulta curioso cómo, gracias a la habilidad de los programadores, Swing Swing Submarine, dos juegos clásicos y míticos aparentemente irreconciliables, a pesar de las obvias diferencias estéticas y mecánicas, encuentran un sentido común. El de las 2D, de la falta de profundidad espacial, de ese maravilloso trampantojo que hace que unas piezas de puzzle y un mundo de fantasía se encuentren en un cruce de caminos estético.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

MEGAMAN 10
Megaman 9, uno de los juegos descargables más radicales y entrañables de los últimos tiempos, ha anunciado su inevitable secuela. Cuando creíamos que íbamos a dejar de lado definitivamente lo de "una más y lo dejo"...

LO RETRO ES MODERNO
Mientras Pixel Jam siga elaborando juegos tan impecables como *Mountain Maniac*, nos da que seguiremos enganchados a la estética 2600... (games.adultswim.com/mountain-maniac-twitchy-online-game.html).

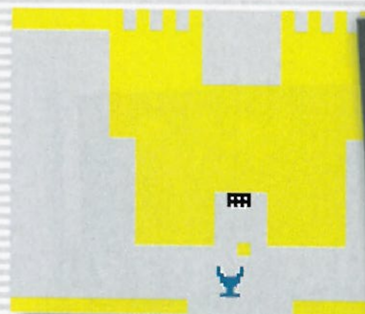
MÁS O MENOS, PERO DE VERDAD

LA AVENTURA ORIGINAL

De cómo hubo un tiempo en el que la mera creación significaba por sí sola pura innovación

En efecto, hubo una época insólita, en la que un lenguaje nuevo se estaba creando literalmente sobre la marcha, y donde cada juego de calidad no sólo era divertido y emocionante, sino que fabricaba nuevas formas de contemplar un medio aún embrionario. Por ejemplo, *Adventure* para Atari 2600, programado por Warren Robinett, se basaba en otro título fundacional, la mítica aventura de texto *Colossal Cave Adventure*, considerada la primera de su género.

Adventure para Atari 2600 sustituía las descripciones y comandos de texto por gráficos y acción, pero con el cambio, Robinett se topó con que el diseño del juego le exigía solucionar una serie de problemas. Con ingenio para solventar las limitaciones de memoria, Robinett concibió uno de los juegos más innovadores de la historia. *Adventure*, entre otras cosas, es el primer juego con inventario de objetos, el primero en el que los enemigos tienen un comportamiento variable según las acciones del jugador, el primero con distintos enemigos que se comportan de diferente manera, el primero con una ambientación de este tipo programado con una consola, y el primero con ítems como llaves, espadas y tesoros. Habría que preguntarse si la herencia de tanta genialidad se aprovechó en algo.



LAS PANTALLAS DE ADVENTURE son simétricas para ahorrar memoria.

LLAVES, LABERINTOS Y DRAGONES: hubo una época en la que esto era nuevo.

ROBINETT SIEMPRE LAMENTÓ QUE los dragones de *Adventure* parecieran patos.

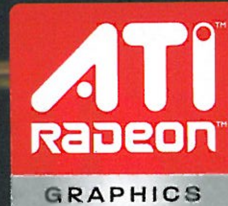




EL PRIMER HUEVO

Adventure innovó hasta en lo más banal. Como Atari no permitía a sus programadores que firmaran los juegos, Robinett se las ingenió para crear una habitación secreta en la que aparecía su nombre. Efectivamente: Robinett inventó el primer huevo de pascua de la historia.

Tarjetas gráficas
ASUS FORMULA EAH5750



Diseñada para ganar con el mejor rendimiento en disipación



El margen de una victoria en Fórmula 1 se mide en milisegundos, una diferencia a menudo marcada por la atención a los pequeños detalles. Los ingenieros de ASUS han tenido muy en cuenta este concepto a la hora de diseñar la serie de tarjetas gráficas ASUS FORMULA EAH5750. El disipador térmico inspirado en el chasis de un monoplaza, disipa un 13% más de temperatura que otros diseños de referencia. La cubierta aerodinámica genera un flujo de ventilación centralizado que minimiza las interferencias entre el aire caliente y el frío e incrementa el volumen total de aire en un 7%. Estas gráficas, además, incluyen la tecnología de ASUS Xtreme Design que desarrolla una experiencia más intuitiva y sencilla para realizar overclocking. Por último, el ventilador está acabado en un material resistente al polvo que asegura la máxima eficiencia y prolonga la vida útil hasta 10.000h, un 25% más que los modelos de referencia.





76 Dead to Rights: Retribution



80 Dante's Inferno



84 Battlefield Bad Company 2

88 Mass Effect 2

91 Venetica

92 Napoleon: Total War

94 Ruse

96 Moto GP 09/10

98 MX vs. ATV Reflex

99 Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

100 Dynasty Warriors: Strikeforce

101 The Sky Crawlers

360 PS3 PC ALIENS VS. PREDATOR

GUERRA A TRES BANDAS

El ser humano deja de ser la cúspide de la cadena alimenticia. Desde ahora seremos una presa más especies más evolucionadas: Aliens y Depredadores.

Desde que Ridley Scott realizó la excelente Alien en 1979, la oscuridad del espacio no ha vuelto a ser acogedora. A partir de entonces el único sitio seguro era la Tierra... Hasta que en 1987 el Depredador llegó a nuestro planeta para cazar presas humanas. Así, con el universo como un lugar hostil para la raza humana, nos enfrentamos al reto definitivo por la supremacia de nuestra especie.

Rebellion, responsable del primer encuentro entre Aliens, Depredadores y humanos hace ya 15 años, ha vuelto a ponerse manos a la obra para recordarnos aquello de que "en el espacio nadie puede oír tus gritos". Nos colocarán en medio de una guerra abierta a tres bandas en la que sólo puede quedar uno.

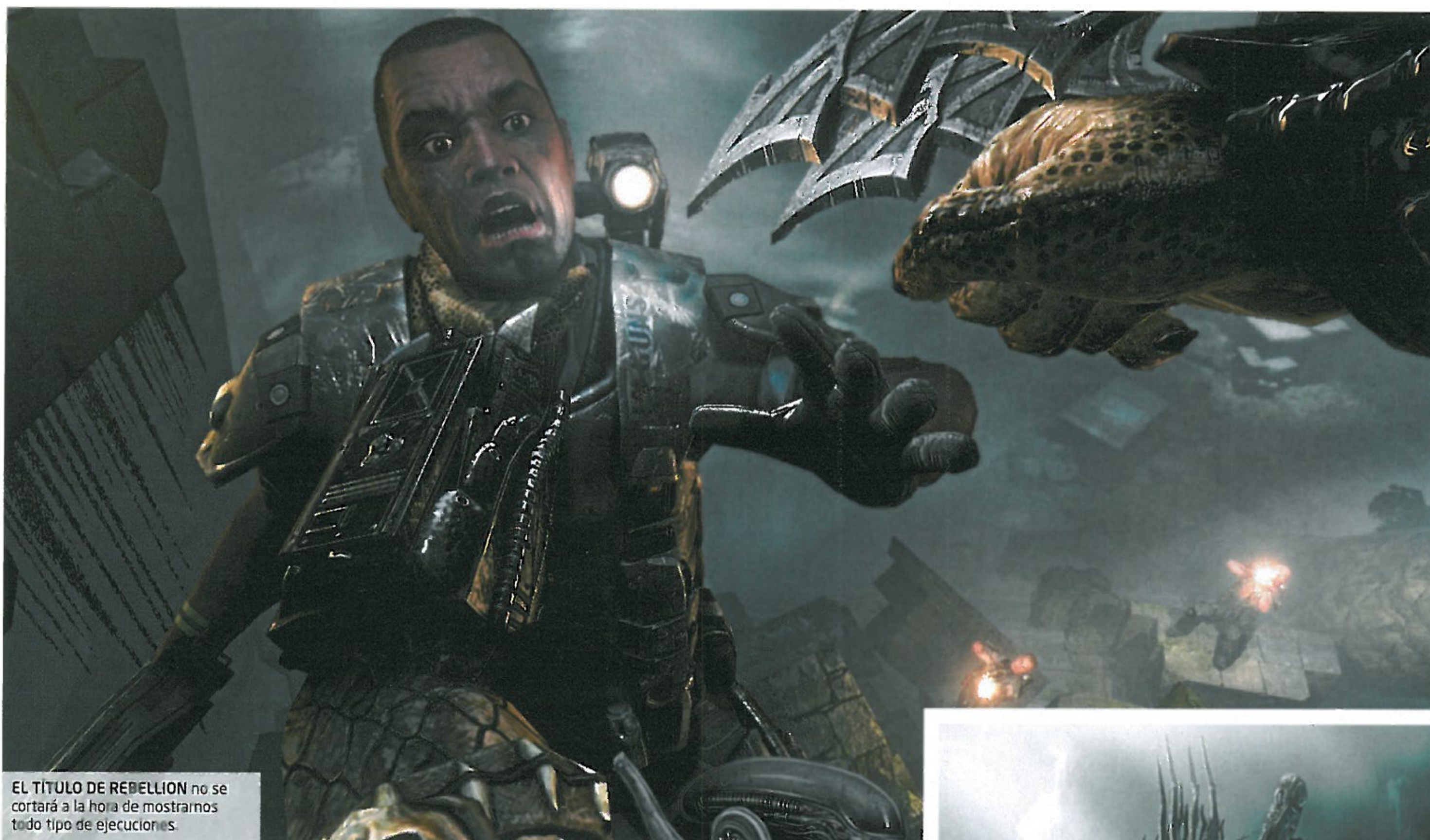
Podremos elegir el bando que queramos, cada uno con sus peculiaridades e hilo argumental propio. Primeramente están los humanos, seres endebles pero bien armados. Formaremos parte de una expedición que sale terriblemente mal, para acabar en una prospección minera semi destruida con la supervivencia como único objetivo. Al elegir esta raza viviremos una experiencia claustro- »



360 PS3 PC

Aliens vs. Predator

Género:
FPS
Desarrolladora:
Rebellion
Editora:
Sega
Precio:
69,95€ (PS3 y 360) 39,95€ (PC)
Jugadores:
1
Online:
Sí
Idioma:
Voces
Textos



EL TÍTULO DE REBELLION no se cortará a la hora de mostrarnos todo tipo de ejecuciones.

Violencia

SANGRE Y VÍSCERAS

Una de las polémicas que ha rodeado al desarrollo de este título ha girado en torno al nivel de violencia que llega a mostrar Aliens vs. Predator. Momentos como la recolección de trofeos por parte de los Depredadores, donde llegarán a sacar la espina dorsal de los seres humanos a través del estómago de sus víctimas, o los ataques finales de los Aliens, atacando con su mandíbula inferior hasta hacer un agujero en el cráneo enemigo, son algo verdaderamente brutal y sangriento.
Tanto es así que el juego ha llegado a prohibirse en Australia (para luego volver a ser aceptado) por sus exagerados niveles de violencia. En la desarrolladora justifican esto argumentando que se trata de un juego desarrollado para un público adulto, de igual forma que las películas originales también mostraron este tipo de violencia. Por lo tanto podemos esperar que la sangre y el ácido salga a borbotones de nuestras víctimas. ¡Que empiece la casquería!





TRES FACCIONES EN LIZA, sólo un ganador.



fóbica en la que la oscuridad es la gran amenaza. Sustos, muchos tiros, emociones fuertes y un constante estado de alerta que nos hará revivir la experiencia de la teniente Ripley en la trilogía de películas originales.

También podremos encarnar a uno de los cazadores, el Depredador. En esta campaña deberemos aprovechar las habilidades especiales de esta raza y su peculiar estilo de juego. Siendo un Yautza (así se llaman a ellos mismos), la jugabilidad se teñirá con un manto de sigilo mientras escalamos árboles y nos mimetizamos con el entorno para dar caza a los enemigos. Ofrece un ritmo de juego más pausado, casi estratégico, en el que los enfrentamientos directos contra varios enemigos no son lo más indicado, siendo el cuerpo a cuerpo una táctica habitual en esta parte de ***Aliens vs. Predator***.

La otra especie en liza, los xenomorfos, entran en juego con todas sus peculiaridades: agilidad, sangre ácida, poder escalar y subir por cualquier superficie, sentidos mejorados, afiladas garras y cola... Una máquina de matar

Historia

TRES ORÍGENES, UN ÚNICO DESTINO

Las tres historias comienza con Walter Bishop, presidente de Weyland Corp, abriendo una reliquia ancestral en un lugar indeterminado del universo. Acto seguido, cada hilo argumental se ramifica para mostrar al protagonista de cada historia. En el caso de los humanos seremos un marine novato en una desastrosa misión de reconocimiento que acaba siendo una verdadera lucha por nuestra supervivencia individual. Dentro del papel del Alien seremos uno de los especímenes de prueba en un laboratorio humano, deberemos conseguir escapar hasta llegar a la libertad. Como Depredador acudiremos a una llamada de socorro de uno de nuestros congéneres en un planeta perdido del universo. Pero... ¿Qué tiene todo esto que ver con la reliquia que descubre Weyland? ¿Cómo llegan a confluir estos tres hilos argumentales aparentemente inconexos?

TRES ARGUMENTOS INCONEXOS QUE CONFLUYEN AL FINAL DE LA HISTORIA





ESTE JUEGO HA LLEGADO A PROHIBIRSE EN AUSTRALIA POR SUS EXAGERADOS NIVELES DE VIOLENCIA



COMO ALIEN NO ESTAREMOS sólos en nuestra aventura.



PREDATOR CONTRA ALIEN, LA batalla definitiva.

que también se vale del sigilo para sobrevivir, acechando a su víctima desde la oscuridad hasta acabar con el objetivo.

Cada una de las razas tiene una historia separada, motivaciones distintas y misiones claramente diferenciadas, pero las tres campañas disponibles acabarán confluyendo hacia una misma conclusión, durante la cual se librará la batalla definitiva. Podremos vivir estas historias en el orden que queramos, seleccionando de manera independiente los tres hilos argumentales. Cada uno de estos cuenta aproximadamente con seis misiones diferentes en las que podremos aprovechar las habilidades de cada raza. Quizá no resulten demasiadas, pero combinando este modo exclusivamente para un jugador con las más que prometedoras opciones multijugador que incluirá el título de Rebellion (y que ya os comentamos hace un par de números), tendremos una pieza que todo aficionado a la ciencia ficción no debería perderse.

Aliens vs. Predator supone una pequeña renovación para el género de los disparos en primera persona, proponiendo tres experiencias diferentes que van desde el survival horror al sigilo, y combinándolo con un tono adulto que denota claramente el público objetivo a quien se orienta esta producción. Si además le añadimos un extraordinario acabado gráfico en el que los efectos de luz toman todo el protagonismo, no queda más que esperar hasta el lanzamiento de este juego a principios de febrero para volver a sentir pánico a la oscuridad. ¿Qué prefieres, ser depredador o presa? ■



COMO ALIEN NO ESTAREMOS sólos en nuestra aventura.



XENOMORFOS, UNA PLAGA QUE amenaza el universo.



LOS DEPREDADORES SIEMPRE ATACARÁN con sigilo.

ALIENS VS PREDATOR SUPONE UNA PEQUEÑA RENOVACIÓN PARA EL GÉNERO DE LOS DISPAROS EN PRIMERA PERSONA

MENUDO PAR DE SABUESOS

Jack Slate y su inseparable Shadow vuelven a Grant City para poner a los criminales entre rejas. Esperemos que lleven coquilla.

En 2002 Namco nos sorprendió con un shooter en tercera persona protagonizado por un agente del K-9 y su inseparable perro. Jack Slate y Shadow debutaban con gran éxito, para tres años después tratar de repetir hazañas. En este caso sus objetivos no se cumplieron, por lo que la saga *Dead to Rights* cayó en el olvido.

Al menos así era hasta que Namco Bandai decidió que ya era hora de despertar a estos dos héroes de su letargo para ponerlos de nuevo en activo en la lucha contra el crimen. Pero más que de una nueva secuela de la saga original, se trata de una reinvención del universo de estos personajes. El escenario sigue siendo Grant City, pero ahora se trata de una ciudad mucho más oscura, plagada de pandilleros y bañada por la penumbra. Ni siquiera Jack y Shadow siguen siendo los mismos de antes. Ya no se trata de un par de miembros de la unidad de perros, sino de un poli más duro que el pan de hace un mes y su inseparable perro.

La historia que enmarca la acción también pretende acercarse a los cánones del cine negro y comienza con nuestro protagonista saliendo herido y empapado de sangre de un barco, para encontrarse con una vieja amiga. Relatarla los hechos acontecidos en las últimas horas. Una historia apasionante que promete hacernos vivir momentos inolvidables, repletos de acción y desenfreno.

Los primeros pasos

Todo comienza con un grupo de terroristas tomando rehenes en una de las torres de la ciudad. Ante la inoperancia de la policía, Jack decide lanzarse al rescate en



ENEMIGOS ARMADOS ENFUNDADOS EN armaduras. Un objetivo fácil para Jack.

Volatile Games

EN JUEGOS ANTERIORES...

Los chicos de Volatile Games no son precisamente un grupo de progración de renombre. De hecho se trata del estudio encargado de hacer juegos adultos de Blitz Games (un estudio menor). En su lista de obras sólo podemos encontrar Reservoir Dogs, un shooter algo mediocre que no supo destacar en Xbox, PS2 y PC. Aún así contaba con buenas ideas que podrían haberle hecho merecer un mejor destino si hubiera tenido algo más de tiempo para su desarrollo.

Esperamos que Dead to Rights: Retribution sea su piedra de toque y consiga hacer que estos chicos den el salto de calidad que cualquier saga de Namco-Bandai como ésta requiere.




A JACK SLATE NUNCA se le dió bien del todo eso de jugar al escondite...


¡TE DIJE QUE NO sujetaras esa galleta con tanta fuerza, Flanagan!


RIFLES DE FRANCOTIRADOR, PISTOLAS, ametralladoras, granadas...



360 PS3

Dead to Rights: Retribution

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Volatile Games**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

UNA REINVENCIÓN DE LA SAGA QUE APUESTA POR LA RENOVACIÓN

solitario sin más armas que sus propios puños. Esto, que para cualquier otro héroe de acción podría suponer un gran problema, no es tal en este caso. Y es que la gente de Volatile Games a la hora de 'cocinar' la jugabilidad de ***Dead to Rights: Retribution*** ha sabido mezclar los ingredientes perfectos para que salga un guiso de lo más sabroso.
Por un lado veremos que Jack Slate es capaz de valérselas por sí mismo desarmado. Hará gala de una amplia variedad de movimientos cuerpo a cuerpo que harían estremecerse al más poderoso de los karatekas. Patadas, puñetazos, llaves y agarres... Incluso movimientos finales al estilo Mortal Kombat que mostrarán sin pudor alguno el toque de gracia de Jack Slate a aquellos que no respetan la ley.

Por supuesto, las armas de fuego siguen también siendo una de las claves para triunfar. Como viene siendo habitual en este tipo de lanzamientos, encon- »

Ese fiel compañero

LOS PERROS, DE MODA

El mejor amigo del hombre está empezando a ser un compañero de aventuras habitual en algunos de los últimos videojuegos punteros. Así, podemos encontrar un can a nuestro lado en Fable II, Rule of Rose e incluso en el excepcional Fallout 3. Pero también han hecho sus pinitos como protagonistas en títulos de la talla de Okami, Dog´s Life o el singular Parappa the Rapper. También hacen acto de aparición como parte del elenco de villanos en gran cantidad de títulos como pueden ser Modern Warfare 2, la saga Resident Evil o Final Fantasy. Por supuesto, como jugones de pro, necesitamos obviar sus apariciones en simuladores como Nintendogs y Dogz. Si el perro de Duck Hunt levantara la cabeza...









UN MORDISCO EN LAS partes pudendas. ¿Podría ser más doloroso? Probablemente no.





traremos pistolas, escopetas, ametralladoras, granadas, etc... El hecho diferenciador de ***Dead to Rights: Retribution*** a este respecto es que la munición escasea hasta límites insospechados, obligando al jugador a buscar continuamente nuevas armas diseminadas por el escenario. Como éstas no son especialmente abundantes, la única solución es robárselas de las manos a los enemigos. Para hacer esto contaremos con un espectacular movimiento que acabará con Jack apuntando al enemigo ahora desarmado entre ceja y ceja.

Por si esto no fuera suficiente, las partes de tiros cuentan además con un interesante sistema de coberturas al más puro estilo *Gears of War*. Podremos disparar desde detrás de ciertos objetos, aunque el enemigo podrá ir destruyendo progresivamente nuestro parapeto, por lo que deberemos ir moviéndonos entre las diversos obstáculos para mantenernos a salvo. El sistema de apuntado es completamente manual y requiere de una precisión elevada para conseguir alcanzar a los objetivos. Esto, más allá de suponer un error de diseño, se ha incluido para obligar al jugador a usar la barra de concentración. Esta ralentizará la acción al más puro estilo 'tiempo bala', dándonos unos segundos extra para atacar al enemigo con garantías. Se puede usar tanto para el combate a distancia como en los momentos cuerpo a cuerpo, y se recarga al realizar golpes especiales a los enemigos, dispararlos en la cabeza, etc...

Por aquí, chucho

Otra parte importante de la jugabilidad es la referente Shadow, que en esta ocasión será jugable en algunas misiones. De esta manera, encarnaremos también a este perro lobo. Sus misiones tendrán un tono más grisáceo, tratando de imitar la deficiente visión de un cánido. Además, la acción se enfocará más hacia el sigilo, dadas las limitaciones del personaje en los combates abiertos. Los movimientos

CONTROLAREMOS A JACK, A SHADOW O INCLUSO A LOS DOS AL MISMO TIEMPO



PERRITO BUENO, PERRITO BUENO



COMO SI FUERA UN gato, Shadow esconde su mierda...

Entrevista

IMRE JELE, VOLATILE GAMES

Este inglés de nombre impronunciable es la cabeza visible tras el proyecto de Dead to Rights Retribution. Según sus propias declaraciones "No estamos ante una nueva entrega de la saga, sino ante una reinterpretación del juego original, tomando los mejores elementos de aquel y llevándolo a una nueva generación de consolas."
Al respecto de las nuevas adiciones a la jugabilidad de su título, comenta "Hemos intentando hacer un juego más moderno en todos los aspectos, desde su línea argumental al sistema de juego, donde hemos integrado varios estilos de juego: tenemos disparos en tercera persona, combate cuerpo a cuerpo en tercera persona y la jugabilidad de la parte de Shadow. Esta variedad en manos de los jugadores permitirá que cada uno decida como quiere jugar a Dead to Rights Retribution." Una de las posibles carencias del títulos es la ausencia de modos multijugador "Para este episodio de las aventuras de Shadow y Jack Slate hemos querido centrarnos en crear la mejor experiencia posible para un jugador. Hemos construido desde cero la ciudad, los personajes, los enemigos... Quien sabe si en el futuro tendremos la posibilidad de explorar el multijugador."







UN COMBATE CUERPO A cuerpo con un payaso del circo o un enemigo mal maquillado.

OTRO EJEMPLO MÁS DE la brutalidad que puede mostrar Dead to Rights: Retribution.

de finalización de Shadow son verdaderamente brutales y sangrientos, toda una gama de mordiscos con desagarramiento de partes blandas.

Por supuesto, la tónica general del juego es presentar a los dos protagonistas juntos, mientras controlamos a Jack y la IA se hace cargo de Shadow. La mecánica será la misma que cuando controlamos a Mr. Slate en solitario, sólo que se añade un sistema de órdenes de lo más simple para que nuestra mascota actúe de manera coordinada con nosotros.

Éstas son las piezas que configuran el primer gran juego de Volatile Games. Sólo habría que sumarle un nivel de dificultad elevado (a la altura de anteriores entregas de la saga *Dead to Rights*) para tener una idea general de lo que nos espera dentro de unos meses cuando el título llegue a las estanterías de las tiendas de todo el mundo.

Hasta entonces tendremos que frotarnos las manos y esperar a que las buenas maneras que ya presenta ***Dead to Rights: Retribution*** acaben convirtiéndose en realidad. Para comprobarlo todavía hay que esperar hasta marzo. Nosotros mientras estamos entrenando eso de llamar al perro con el silbato. ■







DESCENSO A LOS INFIERNOS

La Divina Comedia salta del papel al mundo de los videojuegos de la mano de Visceral Games y Electronic Arts.



La Divina Comedia es una de las obras maestras de la literatura italiana y mundial. Fue escrita por Dante Aligheri entre los años 1304 y 1321 y habla del descenso a los infiernos del mismo autor de la obra para salvar a su amada Beatriz de la condenación eterna. La obra consta de tres partes: Infierno, Purgatoro y Paraiso, aunque el título que nos ocupa sólo nos hable de las aventuras de Dante en el infierno.

Un infierno de lo más Visceral

Los puntos en común de *Dante´s Inferno* con la obra literaria en la que se basa son abundantes, siendo la mayor diferencia entre estas la manera de interactuar con las almas condenadas. Mientras en el escrito original se usaba la dialéctica, aquí blandiremos una guadaña que hemos arrebatado a la misma muerte. Así, a base de golpes deberemos abrirnos paso a través de cada uno de los 9 círculos concéntricos que componen el infierno.

La mecánica de juego es la de un


UN JUEGO PARA ADULTOS que no se cortará a la hora en mostrarnos desnudos o cualquier brutalidad.

360 PS3

Dante´s Inferno

Género: Beat'em-up
Desarrolladora: Visceral Games
Editora: Electronic Arts

Precio: **69,95€ (PS3 y Xbox 360)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos


CON EL GOLPE POTENTE haremos que el enemigo salte por los aires.


IREMOS MEJORANDO NUESTROS COMBOS al avanzar.


LA LUCHA CONTRA EL jefe de la ujuria. ¿Eso son pechos femeninos?

UN 'YO CONTRA EL BARRIO' A LAS PUERTAS DEL INFIERNO

beat´em up al estilo God of War, es decir con combos de golpes interminables, quick time events salpicando los combates y hectolitros de hemoglobina chorreando por todas partes. Hay tanto de esto último que podemos catalogar a este título como sólo para adultos, puesto que incluso los temas sobre los que gira la trama (pecados de todo tipo) e incluso la ambientación de cada escenario no serán fáciles de digerir e incluso de comprender para los menores de la casa.

Valgan como ejemplo ilustrativo las almas atormentadas que encontraremos. Se trata de personajes extraídos del libro original y sobre los que deberemos tomar la decisión de absolver sus pecados o castigarlos a la condenación eterna. Responden a los nombres de Poncio Pilato (quién llevo a Cristo a la cruz), Ulises e incluso finalmente Judas Iscariote, cuyo castigo es morar eternamente dentro de una de las tres fauces de Lucifer.

Seleccionar un destino para estos personajes nos otorgará puntos de experiencia dentro de uno de los dos árboles de habilidades disponibles el de la impiedad y el de la virtud. Cada uno potenciará unas habilidades concretas que deberemos 'adquirir' a cambio de un determinado número de almas que hayamos recuperado. El lado de la virtud mejorará las facetas puras de nuestro personaje, como por ejemplo son los ataques con la cruz y la magia. El lado de la impiedad nos dará acceso a nuevos combos con la guadaña.

Todas estas mejoras están orientadas a otorgarnos más posibilidades de sobrevivir a este particular descenso a los infiernos. Y es que nos vamos a encontrar ante un título en el que prima la acción más desenfrenada por encima de cualquier otro componente de su jugabilidad. Si bien es cierto que habrá pequeñas secciones de plataformeo e incluso algún que otro puzle sin demasiada complicación, pero el acento está puesto en el »

También en PSP

CON VERSIÓN PORTÁTIL

La consola portátil de Sony también contará con una versión de la odisea de Dante y su descenso a los infiernos. Llegará a la vez que las versiones para consolas de sobremesa, aunque su desarrollo ha corrido a cargo de un equipo distinto, A2M y EA Redwood Shores. Segñun Jonathan Knight, productor y director de *Dante´s Inferno* "Los usuarios de PSP pueden esperar el mismo nivel de rapidez, interactividad, y violencia a través de los mismo nueve detallados círculos del inferno que tanto nos estamos esforzando por mostrar en las versiones para consolas de sobremesa."





La inmortal obra de un genio de la literatura

LA DIVINA COMEDIA

En la obra original nueve son los círculos del infierno, cada uno con su pecado y con una importancia creciente en la gravedad de estos. Son Limbo, Lujuria, Gula, Avaricia, Ira, Herejía, Violencia, Fraude y Tración. En el último círculo viviría el Lucifer, dentro de un palacio en el que también morarían aquellos que traicionaron a sus bienhechores. Tras recorrerlos todos Dante pasa al purgatorio, donde se despide de su compañero de aventuras VIrgilio por ser este ateo, y se adentra en el paraíso para encontrarse con su amada Beatriz. ¿Significa eso que habrá dos entregas más de Dante (purgatorio y paraíso)?

EL PODER DE LA cruz sagrada nos ayudará en nuestro camino a la redención.



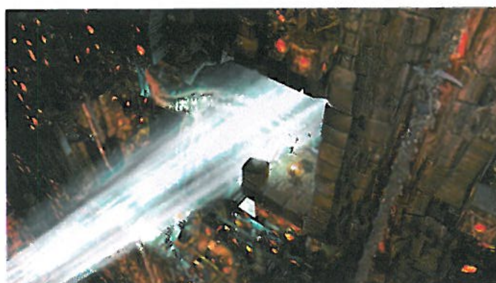
» intrincado sistema de combate que los chicos de Visceral Games han creado para esta ocasión. Dante tendrá tres tipos de ataque estándar: golpe normal y fuerte y el ataque con la cruz, que nos permitirá dañar a los enemigos desde cierta distancia. También tendrá habilidades mágicas para completamentar sus ataques e incluso podrá agarrar a los enemigos como si se tratara de un juego de lucha con un botón determinado (RT en Xbox 360 y R1 en PS3). El stick derecho nos permitirá esquivar los ataques enemigos. Esta decisión implica que , a diferencia de la mayor parte de lanzamientos en este género, la cámara sea fija y sin ningún tipo de control por parte del jugador.

Cuestión de técnica

Esta decisión no sólo es acertada en lo referente a la jugabilidad (dado que permite una visión perfecta de todo el escenario), sino que contribuye a destacar los extraordinarios entornos que recorreremos en la aventura. Y es que el trabajo de los chicos de Visceral Games a nivel técnico se presenta simplemente impecable, con un diseño que destaca por encima de la media y un nivel de detalle digno de elogio. Enfrentarse a bebés no bautizados, almas condenadas o simplemente observar como al pausar el juego el fondo de la pantalla se puebla de brazos pidiéndonos clemencia es como mínimo perturbador.

Por supuesto el apartado sonoro parece que va a seguir el mismo camino con dirección a la excelencia, con una banda sonora a cargo de Gary Schyman, compositor premiado por la impecable partitura de Bioshock, y un doblaje a nuestro idioma que se adivina como simplemente excepcional.

LA ÚNICA ARMA QUE usará Dante será la guadaña que é mismo arrebata a la muerte.







Así pues nos encontramos ante un sólido título de acción que casi podemos calificar de tapado por el poco bombo que ha tenido hasta casi su lanzamiento. En un mes veremos si cumple con lo esperado. ■



SU ATRACTIVO DISEÑO ES SIMPLEMENTE IMPECABLE

PC 360 PS3 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

LA BAD COMPANY VUELVE A LA CARGA

Los chicos malos de la B-Company vuelven para liarla parda en los sistemas de sobremesa, dispuestos a darle en los morros a los chicos de Modern Warfare.

Los héroes no 'molan' ni la mitad que los malotes. La personalidad sin tacha y los claros valores morales que se presuponen a un soldado condecorado no le llegan a la suela de los zapatos a la zafiedad y chabacanería de uno sólo de los miembros de la B-Company. Por eso, cuando Preston Marlowe hizo su debut con esta pandilla de renegados hace ya más de tres años, automaticamente consiguió conquistarnos.

Aquella primera entrega de *Bad Company* hizo que, por primera vez para un *Battlefield*, nos fijáramos en su historia. Por supuesto, aquel título tenía un potente modo de juego online que aún hoy goza de bastante éxito, sobre todo en PC. Estas señas de identidad se mantendrán en su próxima secuela, potenciando ambas vertientes de su jugabilidad para tratar de plantar cara a quien reina en el terreno de shooters bélicos, *Modern Warfare 2*.

De la aventura en solitario sabemos que se desarrollará en diversos entornos como la jungla, el desierto o las montañas junto a la frontera de Rusia. Además, el sentido del humor seguirá presidiendo las aventuras del soldado Marlowe y el resto de miembros de la B-Company. Tampoco faltará a su cita, al igual que en el primer juego, una libertad de acción inusitada para un juego de este género, con amplios escenarios que nos permitirán desarrollar las más diversas estrategias, incluidas aquellas que requieran el uso de vehículos. El detalle que más destacó en la primera entrega, la destrucción del escenario, también vuelve mejorado al máximo y además esta vez llega a límites insospechados, yendo desde pequeños detalles como un minúsculo boquete en una fachada hasta el extremo de permitir derruir los cimientos de casi cualquier construcción que encontremos.



LA DESTRUCCIÓN DINÁMICA DE ESCENARIOS CUENTA AÚN CON MÁS DETALLE

Mejor con amigos

Aunque todavía no tenemos confirmación de un posible modo cooperativo en la historia principal, no podemos más que frotarnos las manos con las posibilidades de la otra vertiente de ***Battlefield: Bad Company 2***, sus opciones multijugador. Permitirán que 16 jugadores se enfren-

360 PC PS3

Battlefield: Bad Company 2

Género: **FPS**
Desarrolladora: **DICE**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1-24**
Online: **SÍ**
Idioma:
Voces
Textos

Con solera

EL HIJO PREDILECTO DE DICE

Sorprendentemente el origen de esta saga ni siquiera lleva la coletilla de *Battlefield*. Su germen original es *Codename Eagle*, del año 1999 para PC que fue el primer título que usó el motor gráfico Refractor. Posteriormente, en 2002, *Battlefield 1942* sentó las bases de la franquicia con esta entrega que ya cuenta con nueve títulos en su haber. Se trata sin lugar a dudas de la saga más importante de esta desarrolladora sueca. Y no es para menos, puesto que ha superado los 10 millones de unidades vendidas en todo el mundo.
Parece que la original propuesta multijugador que estos chicos idearon ha calado hondo entre el gran público. Sólo el primer *Bad Company* se ha atrevido a ofrecer una experiencia en solitario desdeñable dentro de esta saga. El año 2009 ha sido el más prolífico para los aficionados a *Battlefield*, con el lanzamiento de *Battlefield Heroes* para PC y *Battlefield 1943* para Xbox Live y PS Network.







CADA RINCÓN PODRÁ OCULTAR un enemigo expectante.



PODREMOS PERSONALIZAR LOS ACCESORIOS de las armas.



TANQUES, JEEPS, QUADS, HELICÓPTEROS, barcos... ¡De todo!



DAVID CONTRA GOLIATH, O como derribar tanques a pedradas.

SU PROPUESTA ONLINE PROMETE DEJAR BIEN ALTO EL LISTÓN DE LA SAGA

ten en la versión para consolas y 24 en la de PC, tratando de mantener todas sus señas de identidad intactas para la ocasión. A diferencia de lo que podemos experimentar en el resto de títulos bélicos, nos encontraremos con amplísimos escenarios que permitirán diversas opciones estratégicas y jugables. Por ejemplo no será raro atravesar un escenario y pasar al lado de un amplio descampado, ideal para el combate con vehículos, para pasar a un poblado de casas bajas, y finalmente llegar a la base del equipo enemigo bajo la atenta mirada de varios francotiradores. Por tanto, podemos esperar que la variedad de situaciones en una sola partida sea desbordante.
Los vehículos juegan un papel muy importante, y su variedad ha aumentado, incluyendo un UH-60 Black Hawk, quads, barcas, tanques ligeros con ametralladora e incluso un helicóptero controlado por control remoto.

La mecánica de juego se basa en la lucha de varios equipos en un campo de batalla. En el primer modo que se ha desvelado, Rush, un equipo ataca varios cofres repletos de oro mientras el otro trata de defenderlos a toda costa. También encontraremos otra modalidad en la que ambos equipos atacan y defienden sus lingotes de oro y finalmente, el último modo del que tenemos conocimiento coloca a tres pequeños equipos de cuatro jugadores en un escenario, rompiendo así el esquema clásico de juego de todo título de esta saga.



LA DESTRUCCIÓN SERÁ UNA constante en cada batalla.

Otros detalles que acaban de dar forma al online de ***Battlefield: Bad Company 2*** son las mejoras en la personalización de las armas, ahora pudiendo elegir entre diversos accesorios al ir ganando experiencia dentro de cada una de las cuatro clases incluidas (Asalto, Ingeniero, Reconocimiento y Médico).
No es desdeñable tampoco el intento de DICE de agradar al público de PC, anunciando que su obra sí que hará uso de los servidores dedicados y del chat de grupo dentro de las partidas. Por supuesto, las mejores en la destruc- »

LAS ARMAS QUE PORTAREMOS online dependerán de la clase que hayamos elegido.

ción dinámica de escenarios también hacen acto de aparición en las partidas multijugador, aumentando aún más si cabe las variantes estratégicas de cada mapa. Y es que no hay nada como coger un tanque y ponerse a derribar muros a cañonazos hasta encontrar a ese maldito enemigo que tanto nos ha estado molestando...

UNA APUESTA SEGURA TANTO SOLO COMO ACOMPAÑADO

Por la vista entra

Para la realización de cada escenario, el equipo de desarrollo se ha fijado en videos y fotografías de conflictos reales. De esta manera se ha conseguido dar mayor verosimilitud a todo el conjunto. Incluso la paleta de colores usada no hace más que apoyar esta sensación con tonos siempre pálidos y muy realistas. Esto, unido a la presencia de sangre (toda una novedad en la saga), contribuyen a crear una más que prometedora experiencia bélica muy cercana a la realidad. Por lo que hemos podido ver, la Bad Company va a volver a la palestra por la puerta grande. Una apuesta segura tanto jugando solo como en compañía de amigos. ■



CUATROS SON LOS JUGADORES que formarán cada patrulla.



TANQUES, EL MÉTODO MÁS seguro para ser el objetivo de los misiles.



DESTRUCCIÓN MASIVA Y MUY satisfactoria.

En PC

REQUISITOS MÍNIMOS

Los jugadores de PC deberán poner a punto sus máquinas para poder hacer funcionar este prometedor título de DICE.

-Los requerimientos mínimos de sistema de ***Battlefield: Bad Company*** 2 son:
Sistema operativo Windows XP, procesador Intel Core Duo a 2 GHZ, 2GB de memoria RAM, 10 GB de espacio libre en el disco duro para la versión física y 15 para la de descarga digital, Tarjeta gráfica compatible con DirectX 9.0C y 256 MD de RAM, tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0C y 1 MB de conexión a internet para acceder a los modos de juego online.

-Los requisitos de sistema recomendados son los siguientes:
Sistema operativo Windows Vista o Windows 7, procesador Inter Cores Quad AMD Phenom X4 y tarjeta gráfica compatible con DirectX 10 y 512 MB de memoria VRAM. El resto de requerimientos recomendados conincide con los mínimos.





EL HÉROE INTERESTELAR DEL SIGLO XXII REGRESA

Shepard regresa con la secuela del mejor y más original RPG de ciencia-ficción de los últimos tiempos.

Tras un primer contacto, de auténtico lujo, con un género y una ambientación similar a *Mass Effect* a través de las dos entregas de *Los Caballeros de la Antigua República* para Xbox y PC, los chicos de Bioware han sabido dar forma a un RPG con grandes dosis de shoot'em-up que ha encandilado a cientos de miles de fanáticos. Y lo que hemos visto hasta ahora, su primera parte, parece ser únicamente un tercio de *Mass Effect*, ya que aunque su secuela ya nos ha dejado boquiabiertos, todo parece indicar que la saga será una trilogía. Como hemos dicho, el Comandante Shepard, independientemente del aspecto y las habilidades que tenga en la partida de cada jugador, regresará el mes que viene en una entrega de lo más cinematográfica y con más acción de lo que estamos acostumbrados en un género como el RPG.

Sé tú mismo

Si hay algo del primer *Mass Effect*, aparte de su explosiva mezcla entre shooter y RPG, que hizo del título de Bioware uno de los más originales de la actual generación, es la posibilidad de comunicarnos con cualquier personaje y construir nuestro carácter y moral a medida que tomamos diferentes decisiones. Este elemento también llegará a la segunda entrega, con



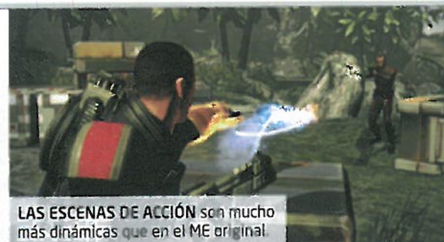
EL JUEGO HA MEJORADO muchísimo con respecto al primer Mass Effect

LA SEGUNDA ENTREGA DE LA TRILOGÍA DE BIOWARE TENDRÁ MÁS ACCIÓN Y POSIBILIDADES





EL MODELADO 3D DE los personajes es espectacular.



LAS ESCENAS DE ACCIÓN son mucho más dinámicas que en el ME original.



PODRÁS MANDAR ACCIONES A tu "escuadrón" de forma más intuitiva

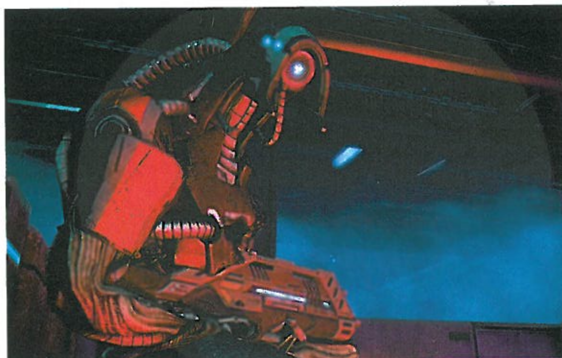
PC 360

Mass Effect 2

Género: **RPG-Shooter**
Desarrolladora: **Bioware**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1**
Online: **DLC**
Idioma:
Voces
Textos

la peculiaridad de que si aún conservamos la partida del primer *Mass Effect* en nuestro disco duro, retomaremos 'nuestro' Shepard donde lo dejamos. Y no sólo eso, ya que teniendo en cuenta que el argumento del juego nos hará relacionarnos con algunos personajes que ya aparecían en la primera entrega, podemos llevarnos alguna que otra sorpresa, dependiendo del carácter que le dimos a Shepard en el primer juego; vamos, los clásicos dichos "arrieritos somos y en el camino nos encontraremos" y "de esta vida sacarás lo que metas nada más", en su versión más digital y futurista. En el caso de morir en el juego, nuestro carácter y moralidad también se verán afectados; si somos eliminados (siempre y cuando sea por tomar una serie de malas decisiones), continuaremos la partida con Shepard... pero no con el mismo Shepard; su carácter y nivel moral terminarán en el momento en el que mueras. Como novedad en este aspecto, las conversaciones no servirán únicamente para moldear el caracter de Shepard, sino que pueden llegar a desembocar, por ejemplo, en acciones violentas: si nos hemos cansado de hablar o interrogar a un personaje y queremos lanzarle por una ventana, por ejemplo, podemos pulsar L y R al mismo tiempo para hacerlo. En otras situaciones, tendremos décimas de segundo para tomar la decisión más acertada. »







LA INTERACCIÓN CON LOS demás personajes será un elemento clave en el desarrollo del juego y en la construcción de 'nuestro Shepard'.

Las escenas de acción también tendrán una buena inyección de novedades, como, por ejemplo, la posibilidad de ordenar de forma individual, ataques y movimientos a cada uno de los miembros de nuestro equipo. Aunque mantendrá su condición de RPG, los combates serán mucho más rápidos y en ellos se darán situaciones similares a las vividas durante ciertos enfrentamientos en títulos como *Gears of War*: podrás correr y ocultarte tras cualquier objeto para evitar ser alcanzado y cambiar entre armas de una forma rápida e intuitiva.

En esta nueva entrega nuestra puntería tendrá una mayor repercusión en los enemigos, ya que podremos desarmarlos con un disparo al brazo, dejarlos cojeando si atacamos a sus piernas o acabar con ellos rápidamente si apuntamos a su cabeza. Por suerte, la inteligencia artificial de los demás miembros de nuestro equipo también estará a la altura de las circunstancias. El juego tendrá nueve clases de armas nuevas, incluyendo equipo pesado como lanzamisiles, y los poderes quinéticos y la interacción con los entornos tendrán una gran importancia en ***Mass Effect 2.***

En lo que respecta al apartado técnico, esta nueva entrega de la trilogía contará con un mayor detalle visual y subsanará muchos de los errores gráficos del primer Mass Effect, sobre todo con respecto a la versión para Xbox 360. Iluminación, gestos faciales, texturas, efectos gráficos, explosiones... todo será mucho más espectacular y realista, sin sacrificar tasa de fotogramas ni obligarnos a tomar parte en conversaciones vacías dentro de ascensores de recorrido aparentemente infinito con el objetivo de camuflar las cargas.







¿TE PORTASTE BIEN EN EL PRIMER MASS EFFECT? QUIZÁ TE ARREPIENTAS DE ALGUNAS DECISIONES...

Un juego de película

Las características cinematográficas del título de Bioware no se corresponden únicamente a su genial argumento de ciencia-ficción o su división en tres partes correlativas; sus creadores han tirado la casa por la ventana y, confiando en el potencial de la franquicia, se han hecho con los servicios de doblaje de actores como Martin Sheen (Illusive Man), Carrie Anne-Moss (Aria Y'Loak) o Adam Baldwin (Kal 'Reegar), que se unen a otros como Seth Green, que repetirá en el papel de Joker en esta segunda entrega. Más llamativo resulta el aporte de Yvonne Strahovski, la atractiva agente de la CIA co-protagonista en la serie Chuck. En ***Mass Effect 2*** no solo prestará su voz a Miranda Lawson, sino también su aspecto, ya que el mencionado personaje tendrá sus mismos rasgos faciales y físicos. Si eres de los que prefiere las naves espaciales de *Mass Effect* al clásico binomio "Espada y Brujería" de *Dragon Age*, te aseguramos que Bioware no te decepcionará. ■

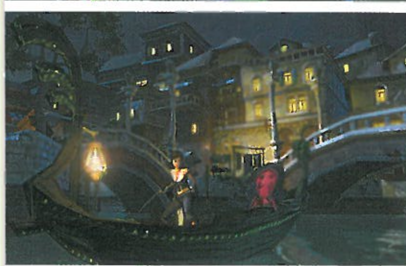
La vida es cuestión de prioridades

DECISIONES, DECISIONES...

Al igual que en la primera entrega del juego, el Comandante Shepard no sólo podrá ser diseñado físicamente para que se parezca al jugador (o a quien él quiera), tus decisiones a lo largo del juego irán moldeando la moralidad y la personalidad de Shepard. Y en esta nueva entrega, no todo será entablar pacíficas conversaciones; si lo deseas, en el momento adecuado, podrás terminar una conversación lanzando a tu interlocutor por una ventana. En determinadas ocasiones, te darán unas fracciones de segundo para tomar la decisión correcta, algo que dependerá de la situación en la que nos encontremos. Si aún conservas la partida guardada del primer Mass Effect, recuperarás a 'tu Shepard' en cuanto arranques esta nueva entrega, con todo lo que eso conlleva: ¿te portaste mal con alguien en el primer juego? Es posible que tengas que tratar con personajes que ya conocías y, como podrás imaginar, su reacción a nuestras acciones o peticiones dependerá en gran parte de nuestro comportamiento anterior.

Lo que aún no tenemos claro es si la posibilidad de continuar la partida guardada estará disponible únicamente para los que han completado el juego... El mes que viene os lo desvelaremos.





SOY LA HIJA DE LA MUERTE

Los alemanes de Deck 13 nos ofrecen una nueva oportunidad de visitar la Venecia post renacentista en su próxima producción, *Venetica*.

Scarlett es una muchacha normal que suspira por el amor de su prometido. Al menos así era hasta que su apacible pueblo es destruido por una tropa de soldados a las órdenes de un nigromante afincado en la Venecia del siglo XVI.

Éste es el comienzo de este prometedor título de rol y acción creado en tierras germanas. Durante el transcurso de la aventura, la protagonista descubrirá que es la hija de la muerte y la única que puede contener la amenaza de un grupo de malvados que han conseguido la vida eterna. Así, deberemos hacer uso de sus poderes especiales para vencer a los enemigos que iremos encontrando en nuestro camino. El sistema de combate será completamente en tiempo real, aunque trata de huir de todo tipo de complicaciones, dejando que sea nuestra pericia con las habilidades de la protagonista la que dicte el resultado de cada batalla.

Una interesante propuesta que podría suponer el salto de calidad definitivo de la desarrolladora Deck 13. Por lo que hemos visto hasta este momento, como mínimo van a conseguir atraer la atención de todos los aficionados al rol en Xbox 360 y PC. ■

Detalles

LA DIFERENCIA ESTÁ EN LOS DETALLES

El mimo puesto en este desarrollo no se nota precisamente en su apartado gráfico, sino más bien en la cantidad de perlas que pueblan su jugabilidad. Nos referimos por ejemplo al ciclo día-noche que viviremos durante el juego (con todos los cambios en la iluminación de los escenarios que esto conlleva), el hecho de que la IA de los enemigos aprenda nuestras rutinas de ataque o la libertad total para explorar cada paraje y aceptar misiones secundarias. Incluso nos encontraremos con algunos puzles que pondrán a prueba nuestra inteligencia.



SCARLETT, UNA HEROÍNA TAN atractiva como letal



LOS ENEMIGOS NO SERÁN seres sobrenaturales sino simples marionetas a las órdenes de un villano

PC 360

Venetica

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Deck 13**
Editora: **Koch Media**
Precio: **Por determinar**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos



NAPOLEON TOTAL WAR

TOTAL WAR RECIBE A UN ILUSTRE DE LA HISTORIA

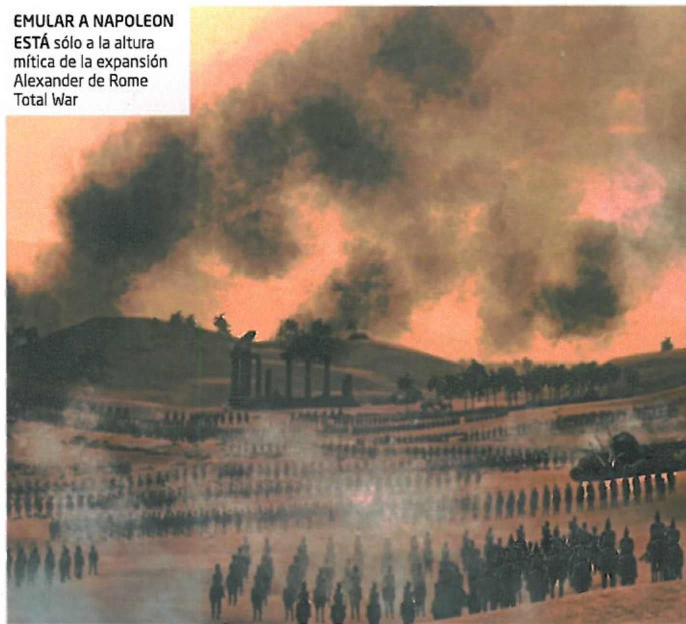
La saga de estrategia de Creative Assembley alcanza el siglo XVIII y nos propone meternos en la piel del militar más ambicioso que parió la isla de Cerdeña: Napoleon, emperador de Europa.

La serie de juegos *Total War* lleva encandilando a los amantes de su particular visión de un género, mitad estrategia por turnos, mitad RTS táctico, desde el año 2000 con *Shogun Total War*. En esta ya sexta entrega el estudio británico Creative Assembley prosigue su viaje histórico a modo de "Cuéntame" y llega al siglo XVIII otorgándole el papel protagonista a uno de los mayores estrategas de la historia: Napoleon Bonaparte.

El conocido modo campaña de la saga recorre tres momentos de la vida del general corso: Italia, Egipto y Dominio de Europa. Como nos tiene acostumbrados, la fase de campaña nos sitúa ante un mapa de Europa donde controlaremos ciudades, producción, política, desarrollo, etc. En esta ocasión, los capítulos son ostensiblemente más cortos en tiempo que en otras entregas, objetivo este que persigue mostrar el carácter de acciones ofensivas rápidas del ejército napoleónico.

En la beta que hemos podido probar, disfrutamos del tutorial que introduce al personaje de Napoleon en sus comienzos cuando abandona Córcega y se dirige al continente. El desarrollo de nuevos conocimientos tanto políticos como económicos, la fabricación de nuevos cañones y destacamentos, el uso imprescindible de los espías en los asedios, incluso el tipo de edificios que pueden construirse en nuestras ciudades, las mejoras en infraestructuras y el cobro de impuestos. El nivel presentado está a la altura de cualquier título considerado de alta estrategia.

Pero es cuando el enfrentamiento se hace



EMULAR A NAPOLEON ESTÁ sólo a la altura mítica de la expansión Alexander de Rome Total War

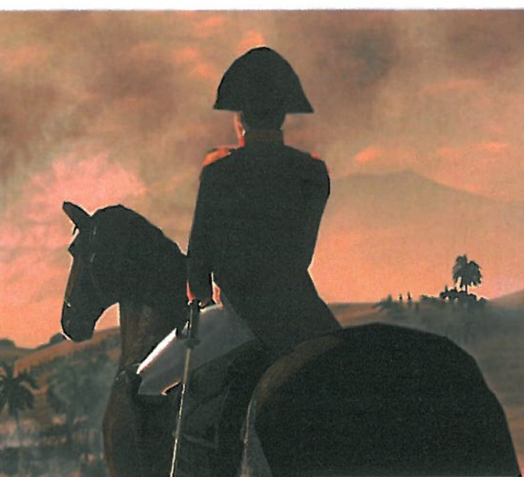
LA FORMACIÓN DE LA columna es importante a la hora de recibir el ataque de un batallón enemigo.



Napoleon Total War

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Creative Assembley**
Editora: **Sega**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **Sí**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Texos**

EL NIVEL DE DETALLE de las unidades está muy por encima de lo visto en anteriores entregas.





EL CONTROL DEL MODO campaña se asemeja a cualquier título de estrategia por turnos con buen acabado gráfico.



La saga Total War

VIAJEROS DEL TIEMPO

El año 2000 vio el nacimiento de una saga con miles de aficionados en todo el mundo con *Shogun Total War*, ambientado en el Japón feudal y su expansión de 2002 *The Mongol Invasion*. Ese mismo año, el estudio aterrizaría en Europa con *Medieval Total War* y la expansión *Viking Invasion*, no abandonando el continente hasta ahora. 2004 vería la publicación de *Rome Total War*, con dos expansiones en 2005, *Barbarian Invasion* y 2006 con *Alexander*. Ese mismo año llegaría *Medieval 2 Total War* y su expansión *Kingdoms* en 2007. En 2009 haría acto de presencia el espectacular *Empire Total War*. Sólo un año después, llega Napoleon. Estos chicos se ganan el pan.

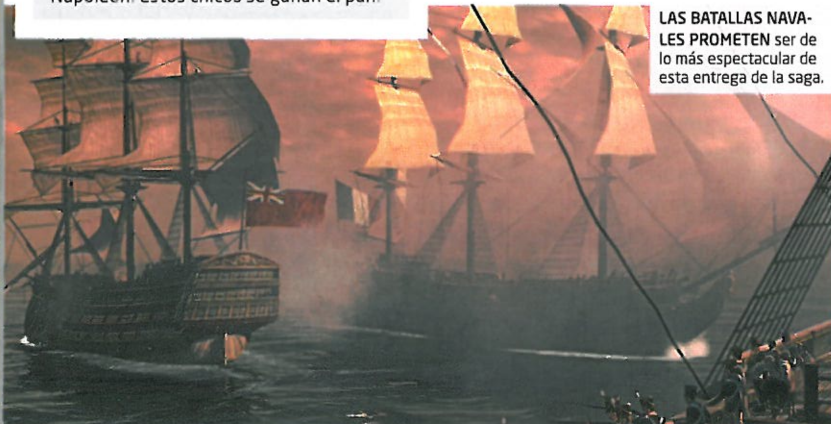
TRAS UN AÑO DE EMPIRE TOTAL WAR, CREATIVE ASSEMBLEY SE ATREVE CON EL EJÉRCITO NAPOLEÓNICO

inevitable donde entramos en el apartado eminentemente táctico del juego: Lo primero que destaca es la calidad gráfica conseguida, no exenta de exigencias, donde los efectos de partículas y volumétricos lucen estupendamente: Explosiones y polvareda impedirán ver qué tienen delante nuestras unidades. En un ejemplo de la campaña, cuando nos decidimos a invadir Niza, el fuego de cañones fue tal y las refriegas sables en mano entre el humo de la artillería apostada en flancos traseros alcanzó niveles dramáticos espectaculares.

Creative Assembley ha incorporado 322 nuevas unidades a manejar, algunas de ellas llamadas héroes que se incluyen en la Edición Imperial de ***Napoleon Total War*** como la Séptima de Lanceros franceses o la Decimoquinta de Húsares británicos. En esta ocasión, el estudio ha conseguido que las unidades tengan entidad propia, evitando el efecto de bloque de copias en las líneas.

Por supuesto, el título ofrece también un prometedor sistema de batallas navales, que trata de perfeccionar lo ya visto en *Empire Total War*, aunque al no encontrarse disponible en la beta distribuida, no podemos adelantaros nada.

En febrero saldremos de dudas. ■



LAS BATALLAS NAVALES PROMETEN ser de lo más espectacular de esta entrega de la saga.

PS3 360 PC R.U.S.E. THE ART OF DECEPTION

GRÁFICAMENTE, R.U.S.E. PRESENTA UN aspecto muy cuidado, a cualquier nivel de zoom del escenario

LAS UNIDADES EN R.U.S.E. no presentan barra de vida. Sabremos su estado por el aspecto que presentan.

LAS GUERRAS LAS GANAN LOS MÁS ESPABILADOS

Una nueva propuesta en el género de la estrategia militar muy cercana a los juegos de tablero y con detalles sorprendentes que no veíamos desde títulos como *World at War*.

Tras haber podido disfrutar durante varias semanas de la beta de *R.U.S.E.*, podemos afirmar que en Ubi Soft no exageran cuando dicen que este título de Eugen Systems representa un respiro de aire fresco en el sector de la estrategia, y os vamos a contar el porqué.

R.U.S.E. es un juego de estrategia en tiempo real que enfrenta a distintas facciones con el trasfondo de la Segunda Guerra Mundial. En unos mapas descomunales de lugares como Francia, Alemania, Italia u Holanda y con posibilidad de zoom hasta el soldado de a pie gracias al motor gráfico creado ex profeso, el título ofrece al jugador el control sobre una serie de unidades a las que ordenaremos diversas acciones como movimiento, ataque, defensa, pero también otras de espionaje, ocultación, etc...

Es en este último aspecto en el que *R.U.S.E.* destaca por encima de todo: El engaño, las misiones pantalla, el corte de suministros; Ya no se trata solamente de preparar la mejor estrategia de ataque, aquellos aspectos de las contiendas militares que en otros juegos se habían obviado toman un papel principal en el título de Ubi Soft. Será posible crear un ataque falso para que el enemigo centre sus fuerzas en la zona designada y luego utilizar unidades ocultas



LA CURVA DE APRENDIZAJE es poco pronunciada, pero llegar a ser un maestro, te llevará su tiempo





LA ESCALA DE LOS mapas super lo visto hasta ahora en otros títulos del género



PS3 XBOX 360 PC

R.U.S.E. THE ART OF DECEPTION

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Eugene Systems**
Editora: **Ubi Soft**
Jugadores: **8**
Online: **Sí**
Idioma(BETA): **Voces** **Textos**





Los mapas

ESCENARIOS A TOPE DE DETALLES

El uso de un motor de factura propia llamado IRISZOOM ha permitido al equipo de desarrollo mostrar mapas cientos de veces más grandes que en otros RTS tradicionales, lo que permite que el componente estratégico alcance altas cotas y el uso del engaño, gracias al zoom espectacular, permite manejar las tropas como un comandante de campo a un nivel táctico que no hemos visto en ningún título precedente. En la beta multijugador no hemos detectado ningún problema gráfico, aunque las exigencias técnicas del título todavía no son definitivas, nosotros usamos una gráfica Nvidia GTX275 de 800mb.



A PESAR DE TODO, el título no olvida las fases estrictamente bélicas y los enfrentamientos son espectaculares.

LA EXPERIENCIA 'MULTITOUCH' ACERCA EL TÍTULO A LOS JUEGOS DE TABLERO

previamente para el ataque real. Este tipo de acciones, a nivel de juego multijugador, son una auténtica gozada, acercando mucho la experiencia jugable a la de un buen título de estrategia de tablero tradicional. Es por ello, que el propio juego se publicita utilizando una mesa táctil Microsoft Surface, funcionará con la opción 'Multitouch' de Windows 7 y, por supuesto, monitores que ofrezcan esa posibilidad. De esta forma, la experiencia de juego se acerca mucho a lo comentado. Es más, muchas estrategias funcionan a modo de cartas de acción o 'Ruses' (astucia, treta o artimaña en inglés) , que permitirán ocultar unidades, revelar las del enemigo o incluso crear señuelos de unidades en cartón piedra para despistar al contrincante.

La campaña individual no está disponible, pero en Ubi han adelantado que encarnaremos al héroe de guerra Mayor Joe Sheridan quien tras fallar sus exámenes en el primer año de Harvard decidió enrolarse en la Marina de los Estados Unidos. Probablemente estemos ante un bombazo. Atentos. ■



EL TÍTULO OFRECERÁ SEIS facciones: USA, UK, Alemania, USSR, Italia y Francia, cada una con sus unidades específicas.

360 PS3 MOTOGP 09/10





MOTOCICLISMO DE ALTA ESCUELA

El campeonato del mundo de motociclismo vuelve a cobrar vida de la mano de Capcom. Esta vez incluyendo dos temporadas en un único juego.

El gran circo de las dos ruedas empieza a rodar este año en abril en los circuitos de todo el mundo. Por suerte, este año la versión virtual del campeonato del mundo de motociclismo llegará incluso antes de esa fecha, con el fin de satisfacer a todos los aficionados a este deporte.

Será en marzo cuando podremos probar la versión definitiva de *MotoGP 09/10*. En ésta reviviremos las andanzas de Rossi, Pedrosa y compañía durante la pasada temporada, e incluso nos adelantaremos a los resultados de la temporada 2010, puesto que el título de Capcom nos dejará vivir ambos campeonatos.

El primero de ellos, el ya terminado, vendrá incluido en el disco: las tres categorías, los 17 circuitos y todos los pilotos que corrieron durante el pasado año. La nueva temporada se añadirá mediante descarga gratuita cuando se dé el banderazo de salida en el circuito de Losail. Todos los cambios de equipo, la categoría Moto 2, modificaciones reglamentarias... En definitiva, todos los cambios que se avecinan en el campeonato del mundo de las dos ruedas.

En su parte jugable podemos decir que, por fin, parece que la saga se ha desmarcado del legado dejado por THQ, consiguiendo una jugabilidad distinta pero realista, con suficiente personalidad para



LA RECTA DE META, tiempo de girar la muñeca y acelerar a fondo.

Todas las motos

DE 125 A MOTO GP

La reproducción de MotoGP 09/10 será tan exhaustiva que no se han querido dejar fuera ni el más mínimo detalle de todo el circo que rodea al mundo de las dos ruedas. Por eso encontraremos las tres categorías principales del mundial con sus respectivas especificaciones y pilotos. Como es de esperar, el manejo de éstas será distinto en cada caso y con mayor dificultad con mayor potencia. Por eso para correr en Moto GP tendremos que acabar un campeonato en 250 y y lo mismo con 250 y 125.





ROSSI NUNCA DEJARÁ DE sorprendernos con sus excentricidades...



EN EL MODO CARRERA podremos personalizar el piloto



LOS 17 GRANDES PREMIOS en todo su gran esplendor

PS3 360

MotoGP 09/10

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **Sin determinar**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos



atrapar tanto a los jugadores expertos como a aquellos que no son precisamente unos apasionados de los juegos de conducción. Con la accesibilidad por bandera, podremos controlar cada movimiento de nuestra montura con los botones del mando, permitiéndonos la frivolidad de hacer gestos para expresar nuestras emociones al manillar. Así, no será difícil encadenar curvas con máxima precisión siendo el propio juego el que recompense una conducción brillante.

Y es que en el modo Carrera iremos ganando puntos de reputación con nuestras actuaciones sobre el asfalto, llamando la atención de nuevos patrocinadores, ingenieros, mecánicos...Así, nuestro piloto personalizado se irá ganando un nombre hasta llegar a la categoría reina del motociclismo tras varias temporadas.

Por supuesto este no será el único modo de juego que encontraremos. También estará la posibilidad de correr un campeonato completo a la vieja usanza o incluso participar en un entretenido modo arcade, que nos propone diversos retos en cada prueba. En resumen, una gran apuesta la de Capcom que seguro que conquistará los corazones de todos los moteros aficionados a los videojuegos.■

Para todos

MOTOS ACCESIBLES

Como hemos visto en juegos como Gran Turismo o Forza Motorsport, el nivel de realismo y las ayudas a la conducción pueden ser modificadas para adaptarse a las necesidades de cada jugador. De esta manera, veremos que es posible incluso activar la ya típica línea de conducción que nos indica las trazadas correctas y los puntos en los que acelerar y frenar.
También será posible configurar otras ayudar, hasta conseguir un manejo simplemente perfecto.
Por supuesto, en este aspecto también tiene una gran importancia la gran variedad de configuraciones mecánicas en cada una de las motos. Esto nos permitirá cambiar los reglajes en tiempo real para conseguir sacar el máximo partido de nuestras máquinas sobre el asfalto.
Y es que, como todo buen aficionado al motociclismo sabe, no es lo mismo conducir una moto de 125 CC que una bestia de 800 CC (Moto GP), por lo que deberemos adaptar nuestra manera de conducir conforme a la categoría en la que estemos participando en una determinada temporada. ¡Star your engines!

JEREZ SEGUIRÁ FIEL A su cita con el mundial.





¿SERÁ ESTE AÑO EL de Dani Pedrosa? ¿Su Honda dará por fin la talla?

LOS TRES CAMPEONATOS Y TODOS SUS PILOTOS

360 PS3 PSP NDS

MX vs ATV Reflex

Género: **Conducción Arcade**
Desarrolladora: **Rainbow Studios**
Editora: **THQ**
Jugadores: **Por confirmar**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

360 MX VS ATV REFLEX





RODARÁS POR TODO TIPO de terreno, pero siempre polvoriento.

COME SÓLO UN POCO MÁS DE TIERRA

Motos contra quads, y ya de paso, buggies o camiones todo terreno. Cualquier vehículo es bueno para llegar el primero a la meta.

La arena está de moda. La amplia oferta de títulos de conducción off-road de la actual generación no para de crecer y su último añadido será *MX vs ATV Reflex*. Detrás de este nombre, tan difícil de recordar, se esconde un título totalmente arcade, con una considerable cantidad de modos, vehículos y escenarios. Más posibilidades de las que ofrecían *Pure* o cualquiera de los dos *Motorstorm*, aunque por debajo en jugabilidad y calidad técnica.

La variedad es la base del juego. Hay siete modalidades, que van desde el FreeStyle hasta carreras en circuitos estrechos y cerrados, así como entornos abiertos al estilo de *Fuel*. Y por supuesto con variantes, como la eliminación del último en terminar una vuelta o carreras de checkpoints. Para todo ello dispondrás de siete tipos de vehículos y veintiséis circuitos de buena calidad.



LAS RUEDAS DEJAN SURCOS para toda la carrera, un detalle.

Como siempre, la base del título es el modo Carrera. Tendrás que ir superando distintos eventos para ir desbloqueando los siguientes. A medida que ganes, conseguirás también dinero que gastar en mejoras y nuevos vehículos. En general hay pocas innovaciones, pero la adrenalina se dispara, y mucho.



Funcionan de manera autónoma

MOTO Y PILOTO, POR SEPARADO

Uno de los grandes alicientes de Reflex es el control del piloto con Quads y MX. Con el stick izquierdo controlas la dirección de la moto; con el derecho, el peso del conductor. Así, los giros serán más bruscos si mueves el cuerpo hacia la misma dirección y cuando estés desequilibrado podrás recuperarte con un leve movimiento.



EL ENEMIGO DE PHOENIX WRIGHT SALE DEL JUZGADO

Una historia de varios episodios bien elaborados y llenos de detalles choca de frente con el hecho de que ni siquiera los textos del juego vengan traducidos al español.

Cualquier fan de *Phoenix Wright* se sentirá tan confundido por la nueva mecánica de este *Ace Attorney Investigations Miles Edgeworth* que no entenderá si está ante un juego más de la serie o no. Casi todo ha cambiado en esta entrega. Para empezar, el protagonista y tu personaje es Miles Edgeworth, el archienemigo de Phoenix Wright en los juzgados. Eso para muchos será un enorme shock. El que se ha erigido como uno de abogados más repelentes del mundo de los videojuegos ahora es tu hombre... ¡ouch! Eso duele mucho. Aunque su punto arrogante y prepotente (con 'ventipocos' llegó a fiscal) llega a gustar a cualquiera en poco tiempo.

El segundo gran cambio es la mecánica del juego que ¡oh dios! Sale de los juzgados y se va directamente a las escenas de los crímenes. De esta forma el juego pasa a ser mucho más de investigación y deja de lado el tema de leyes. En este sentido, Miles Edgeworth contará con herramientas de examen para analizar los escenarios y habilidades especiales como la de 'Lógica' que nos permite utilizar las pruebas y 'conectarlas' en una serie de razonamientos lógicos que van, poco a poco, resolviendo el caso.

Con este planteamiento y sabiendo que estamos ante un juego de aventura conversacional en el que hay que estar atentos en los interrogartorios para pillar a los personajes, todo parece ser perfecto. Sin embargo, y debido a que España es un mercado pequeño para estos juegos de DS, tendremos que conformarnos con la versión en inglés, lo cual dificulta muchísimo la comprensión de los casos.

Si salir del juzgado y crear toda una serie de herramientas de análisis ha aportado más profundidad a la aventura y cambia el chip de la serie, muere al no venir traducido. ■

NDS



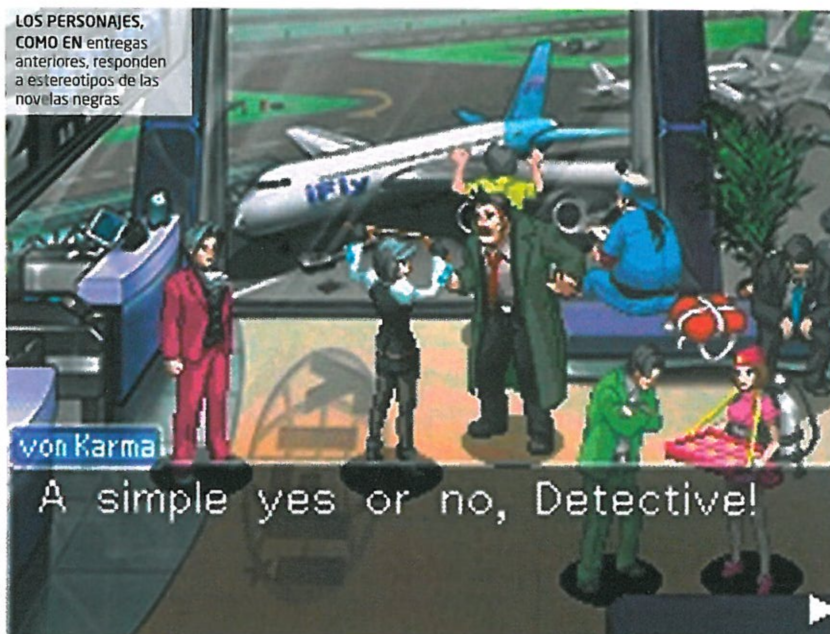
Ace Attorney Investig. Miles Edgeworth

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Idioma: **Textos**

Ace Attorney Investigations Miles Edgeworth



EN ESTA OCASIÓN EL jugador se moverá por el escenario del crimen para localizar pistas



LOS PERSONAJES, COMO EN entregas anteriores, responden a estereotipos de las novelas negras

Diálogos

HAZ QUE SE DERRUMBEN

Las quince horas de desarrollo de la historia de este Ace Attorney Investigations tienen larguísimos diálogos y es a través de ellos (y también del uso de pistas) con lo que se llega a resolver el caso. Los diálogos dan opciones que permiten presionar a los testigos o llevarles por el camino que queramos hasta que confiesen.



PS3 360

Dynassty Warriors Strikeforce

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Koei**
Editora: **Koch Media**
Precio: **Por determinar**
Jugadores: **1 a 4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 🇬🇧
Textos 🇪🇸

PS3 360 DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE



MÁS GOLPES EN LA CHINA DE LOS TRES REINOS

Dynasty Warriors vuelve a intentar renovarse sin cambiar su fórmula completamente. En Strikeforce la gran novedad serán los modos de juego online.

Parece que la saga Dynasty Warriors nunca va a dejar de producir nuevas secuelas. En esta ocasión nos enfrentamos a una adaptación de un juego lanzado el pasado mayo para PSP, pero mejorado para tratar de sacar el máximo partido posible a las consolas de sobremesa más potentes.

La versión para la portátil de Sony destacó entonces por añadir diversas mejoras al esquema de juego clásico de la saga sin cambiar su jugabilidad. Esos cambios se mantienen, por lo que vamos a seguir teniendo que enfrentarnos a decenas de enemigos al mismo tiempo mediante pulsaciones repetitivas de los botones de nuestro mando. Pero lo mejor es que esta vez vamos a poder hacerlo en compañía de tres amigos a través de las nuevas opciones de juego online. Y esa es la gran novedad de *Strikeforce*, ya que incluirá modalidades cooperativas (para cuatro jugadores) e incluso competitivas (duelos cara a cara).



LA TRANSFORMACIÓN DE NUESTRO personaje nos dará poder.


AL JUGAR SOLOS, LA IA se ocupará de nuestros tres compañeros.

Además de este interesante añadido, los fans de la saga se sorprenderán con las transformaciones de los personajes, nuevos combos aéreos, un sistema de misiones secundarias diferente, un apartado gráfico más cuidado y con mayor lujo de detalles...

Probablemente estemos ante el mejor juego de esta saga producida por Koei, y eso es mucho decir teniendo en cuenta los 18 millones de Dynasty Warriors vendidos hasta la fecha en todo el mundo. ■

Una de historia China

EL ROMANCE DE LOS TRES REINOS

Todo Dynasty Warriors está basado en el romance de los tres reinos, una obra histórica escrita por Luo Guanzhong en el siglo XVI y que narrá los guerras en China entre los años 169 y 280 d.c. Tanto es así que todos los personajes de esta saga existieron realmente con una mayor o menor repercusión en la historia de China. La única diferencia es que probablemente hubiera algo menos de magia de lo que veremos en nuestras TV.



LAS IMÁGENES DE LOS entornos proceden de fotoso reales de satélites

COMBATES ANIME DE GRAN ALTURA

Ciencia ficción sobre relieves reales, movimiento de manos y guerra medio en serio. Es la última locura del Project Aces.

Si la última imagen que conservas sobre los juegos de película es de *Quantum of Solace* de Wii, prepárate para tirar a la basura tus prejuicios por una vez. ***Sky Crawlers*** está basado en el laureado film del director de 'Ghost in the Shell', sí, pero además está desarrollado por el equipo detrás de la serie *Ace Combat*. Nadie podría casar mejor para llevar esta fantasía a la consola.

Es lo primero que llama la atención. El mundo está en paz, tanto que unas empresas simulan guerras a modo de show. Hay pilotos adolescentes, y hay otros que parecen inmortales. Hay nombres misteriosos como los 'kildren', traiciones, giros y trapicheos varios. A la altura de un culebrón anime, muy alejado de los típicos dramas bélicos, y además contado con cinemáticas nuevas comparables al film.

Toda esta parafernalia hace el ambiente diferente, pero la esencia de los *Ace Combat* está ahí. Pese a mantenerse alejado de la simulación, el juego pone sobre la mesa cantidad de parámetros, opciones y configuraciones a tener en cuenta. Cada avión es un mundo, se maneja a su manera y sirve para determinada misión. En lo visto hasta ahora hemos combatido con cazas a toda velocidad, bombardeado objetivos terrestres o fotografiado bases rivales, y ya se preveía difícil y lejos de las 17 misiones totales.

En pleno combate, mantenerse en la cola de un rival da lugar a espectaculares maniobras automáticas, mientras las manuales se dejan para las direcciones del joystick. Todo queda tan peliculero que se pueden guardar repeticiones, y esa atención al detalle nos ha gustado hasta en los menús entre misiones, con una maqueta en corcho para preparar la estrategia o serpentinas que reproducen tu recorrido en la misión. Original y prometedor. ■

Controles
LA PARTE MÁS WII

Aunque podíamos escoger el control clásico con joysticks, poco a poco comenzamos a dominar el de Wiimote y Nunchuk. Cogidos al revés (has leído bien), el primero imita al acelerador levantándolo y el Nunchuk hace de palanca de vuelo, con Z en posición ideal para disparar la ametralladora. Al principio, los giros complicados nos partían la muñeca, pero todo se soluciona con calentamiento.



TODA LA TRAMA BÉLICA responde a un show futurista que recrea la guerra cuando sobre el mundo reina la paz



The Sky Crawlers: Innocent Aces

Género: **Combate aéreo**
Desarrolladora: **Project Aces**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces (inglés)
Textos (español)

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



106 Army of Two: The 40th Day



108 Dark Void



110 Silent Hill: Shattered Memories

112 Resident Evil Zero

114 Vancouver 2010

116 M.A.G.

118 Easy Piano

119 Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

120 Majesty 2

121 Astro Boy

Y muchos más...

EL DÍA DEL JUICIO FINAL

El fin de los días ha llegado y toda la humanidad está invitada a la fiesta. Parece que sólo Guerra, uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis, tiene la clave para librarnos de los demonios...

Por fin el tándem formado por THQ y Joe Madureira deja ver el resultado de su ópera prima. Han tardado más de tres años en darle forma, pero el barro primordial por fin se ha solidificado, dejando ver la forma de un caballero de brillante armadura, listo para lucharpor el bien y la justicia. Hablamos de Guerra, uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis según la Biblia, y protagonista de *Darksiders*.

En su piel viviremos el fin de los días de la humanidad y la posterior gran batalla que se avecina entre la luz y la oscuridad, en la que el jinete tendrá que restaurar el equilibrio de fuerzas entre cielo e infierno. Para ello se valdrá de su fuerza y valía, aunque comience su aventura desposeído de casi todos sus poderes.

De esta manera, como si de un juego de rol se tratara, Guerra irá ganando experiencia y adquiriendo nuevos poderes y habilidades conforme avance la aventura. Esto no es óbice para que podamos catalogar al primer juego de Vigil Games como un beat´em up al más puro estilo 'yo contra el barrio'. Y es que deberemos ir abriéndonos paso entre sucesivas oleadas enemigas a base de espadazo y tentetieso, encadenando golpes y seccionando miembros de nuestros enemigos mientras la sangre de demonio brota a borbotones de sus cadáveres inertes...

MUCHO MÁS QUE UN SIMPLE BEAT´EM UP

Pero si Darksiders se limitara sólo a ofrecernos eso, no habría conseguido el objetivo que sus creadores se marcaron. Por eso se desmarca de sus competidores en el género (Bayonetta principalmente), ofreciendo mucho más que simples 'hondonadas de hostias' y una evolución constante del personaje protagonista. »

PS3 360



Darksiders

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Vigil Games**
Editora: **THQ**
Precio: **64,95€ (360)**
69,95€ (PS3)
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi

18

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	9.2

Jugabilidad	Adicción
8.5	9.0

Nota final

9.0

La opinión

ESTE ESPERADO TÍTULO salido de la mente de Joe Madureira ha conseguido como mínimo igualar las expectativas que había creado. Una interesante propuesta que sabe mezclar elementos de otras obras maestras y aún así seguir manteniendo una identidad propia.



Por Juan "Xcast"

Tanto es así que podemos encontrar toques de algunos de los mejores videojuegos de la historia entre los bits de esta obra de Vigil Games. Los más obvio son los que nos recuerdan a *Zelda*, por sus mazmorras repletas de puzles y sus constantes retos a nuestra inteligencia, pero también podemos descubrir reminiscencias de *Panzer Dragoon* (con una fase de disparos a lomos de un grifo), *Portal* e incluso *Gears of War*. Estas adiciones hacen que cada mundo que encontremos sea un reto completamente distinto, manteniendo la experiencia fresca durante toda la aventura.

UNA AVENTURA DE 12 A 15 HORAS DE DURACIÓN

Por contra, podríamos esperar que al 'copiar' ideas aquí y allá, acabara perdiendo la identidad propia para convertirse en una amalgama de grandes momentos. Pero nada más lejos de la realidad, ya que el trabajo de diseño es tan brillante que consigue una uniformidad elogiable durante las 12 a 15 horas que dura la aventura. Quizá lo más destacable sea la extraordinaria dirección artística del conjunto, a la altura de lo que se podría esperar de un artista como Joe Madureira, pero muy superior a la media de lo que solemos ver en el mundo de los videojuegos. Incluso detalles nímios como el uso de la paleta cromática hacen que destaque sobre la competencia.

Quizá se podría haber puesto algo más de esfuerzo en algunas ralentizaciones puntuales, en el enfoque de la cámara en las distancias más cortas o en el número de enemigos que aparecen simultáneamente en pantalla, pero aún con esas, el trabajo técnico ralla a buena altura.

Los aspectos jugables tampoco están descuidados, complicando progresivamente el control de Guerra, pero sin que el jugador llegue a sentirse desbordado en ningún momento por la variedad de acciones disponibles o la complicación al realizarlas. Si bien es cierto que cuando nos acerquemos al final de la aventura el sistema de selección de accesorios se vuelve insuficiente por la cantidad de



TIAMAT, UNO DE LOS primeros elegidos en caer bajo nuestra espada.



PUZLE CON BOMBAS EXPLOSIVAS... ¿Peligroso o novedoso?



NUESTRO PRIMER GRAN ENFRENTAMIENTO.

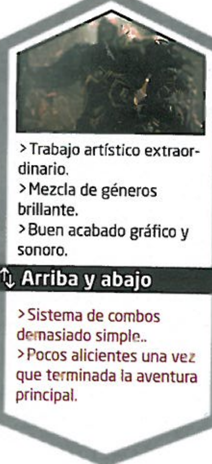





LA FORMA DEL CAOS nos sacará de algunos apuros.


A LOMOS DE UN grifo podremos cabalgar por los cielos.


UN BUZO QUE NO necesita oxígeno bajo el agua.



>Trabajo artístico extraordinario.
>Mezcla de géneros brillante.
>Buen acabado gráfico y sonoro.

Arriba y abajo

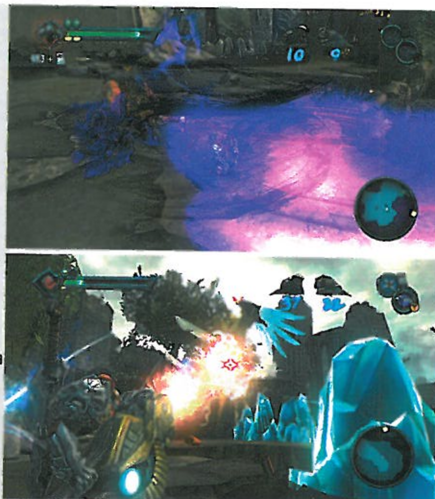
>Sistema de combos demasiado simple..
>Pocos alicientes una vez que terminada la aventura principal.

DARKSIDERS HA LLEGADO PARA QUEDARSE, CUMPLIENDO CON LAS ALTAS EXPECTATIVAS QUE HABÍA CREADO

Ángeles contra demonios

EL ARGUMENTO

En los primeros compases de la aventura vemos cómo se desata el armageddon en la Tierra, empezando inmediatamente la exterminación de la humanidad. En ese momento aparece Guerra en su papel de Jinete del Apocalipsis. Tras unas cuantas luchas con ángeles y demonios, se le culpa de causar el fin de los días antes de tiempo, por lo que el Consejo decide castigarlo con la muerte si no restaura el equilibrio entre las fuerzas del bien y del mal. Es con esta premisa con la que devuelven al protagonista de Darksiders a la Tierra, habiendo transcurrido 100 años desde que comenzó la batalla. Así, tendrá que descubrir quién le convocó sin que los siete sellos se rompieran, qué ha pasado con la Tierra y, lo más importante, quién está detrás de toda esta conspiración. Lo va a tener difícil teniendo en cuenta que el cielo le odia y que en el infierno sólo tiene enemigos...


COMBOS, DISPAROS, PUZLES Y mucha, mucha sangre son lo que nos espera en esta peculiar aventura.



gadgets que llegamos a manejar, este detalle se atenúa por el hecho de que muchos de estos aparatos están limitados a puntos concretos. En cambio, lo que sí hace algo de daño es la variedad de combos que podremos desbloquear. No es que sean pocos, sino que simplemente no son necesarios, haciendo que a la hora de la verdad sea posible jugar todo *Darksiders* haciendo uso tan sólo de la espada 'Devoracaos' y un par de combinaciones de botones.

Esto no hace del título algo aburrido, sino simplemente menos sofisticado en sus momentos de combate. Y ese es precisamente otro de los grandes fallos que podemos achacarle, ya que su su dificultad se resiente. Un jugador medio será capaz de superar la historia sin demasiados problemas en el nivel de dificultad normal, haciendo de los combates algo rutinario, casi como un interludio entre algunos puzles que sí pueden hacernos sudar la gota gorda. Ni siquiera las batallas contra los enemigos finales suponen un aumento de la dificultad, puesto que una vez identificamos sus rutinas de ataque acabar con ellos es tan sólo cuestión de tiempo.

Por eso, nuestra recomendación es jugar directamente en nivel apocalíptico,para tratar de extender las horas de juego al máximo. Y es que no podemos decir tampoco que *Darksiders* sea un juego precisamente rejugable. Una vez que lo terminemos, poco más tendrá que ofrecer al jugador, ya que no encontraremos nuevos retos en las partidas subsiguientes. Ni siquiera un modo multijugador para poder desfogarnos con nuestros amigos a base de espadazos. Es cierto que la longitud de la historia es generosa y sobre todo que hay variedad, pero las 12-15 horas que puede durar saben a poco por lo intensas y adictivas que resultan las aventuras de Guerra.

Quien sabe si para una más que previsible segunda parte tratarán de pulir estos pequeños defectos que alejan a *Darksiders* de convertirse en una obra maestra, pero lo dejan como una muy buena opción post-navideña. Lo que sí podemos decir desde ya mismo es que esta saga ha llegado para quedarse, cumpliendo las expectativas creadas. Conseguirá satisfacer a muchos jugadores con su refrescante mezcla de géneros, su trabajada ambientación y sus carismáticos personajes. ¡El Apocalipsis ha llegado! ■

Interferencias


THE LEGEND OF ZELDA


DEVIL MAY CRY


GOD OF WAR

360 PS3 ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

DOS TIARRONES ESPALDA CON ESPALDA

Los mercenarios de EA vuelven a las andadas dos años después, con las mismas ganas de seguir ganándose el pan a tiro limpio.

Salem y Rios son dos tipos nada corrientes. Se trata de dos mercenarios con mucho músculo, poco cerebro y una habilidad innata para acabar con sus enemigos. En esta ocasión viajan a Shanghai para un trabajo rutinario que acaba como 'el rosario de la aurora'. Así, estos dos personajes se ven en medio de un conflicto masivo con la única ayuda de sus armas de fuego y sus tácticas de combate cooperativo.

Esta propuesta de Electronic Arts utiliza la misma fórmula que la primera entrega de esta saga, pero trata de refinar las aristas que le alejaron de obtener un mayor éxito. Así, recurre a un sistema de juego que se apoya en una experiencia cooperativa, con dos personajes protagonistas teniendo que colaborar activamente para superar las diversas situaciones que se les presentan. Evoluciona en la variedad de la acción, con un sistema de coberturas que no acaba de funcionar como debería, una mayor frecuencia de



UNA HABITACIÓN, VARIOS ENEMIGOS, muchas balas... Que alguien prepare tres ataudes.



Colabora

LA GUERRA EN COMPAÑÍA ES MENOS DURA

La base de la jugabilidad de este título está en la continua cooperación de los protagonistas. Así, Salem y Rios deberán interactuar constantemente para superar diversos obstáculos. Pero no sólo eso, sino que tendrán que desarrollar tácticas de ataque para poder flanquear a los enemigos gracias al 'Aggro'. También encontraremos momentos en los que deberemos tomar una decisión de carácter moral (salvar a un rehén, ejecutar a un enemigo capturado...), estos momentos no se solucionan con una votación, sino que si uno de los jugadores decide hacer el mal...

Por último, no podemos dejarnos el sistema de camaradería, que nos irá puntuando como buenos o malos compañeros en función de lo bien que funcione el equipo y de las felicitaciones y collejas que demos al compañero. ¡Nunca estarás solo del todo!



↑↓ Arriba y abajo

>Jugando con un amigo es muy entretenido.
>Personalización profunda de armas y máscaras.
>El concepto de moralidad nos encanta.

>Jugarlo sólo apesta.
>El sistema de control no está a la altura de las circunstancias.
>Sin demasiados cambios.

Tunea

CREA TU MÁSCARA Y TUS ARMAS

Podremos personalizar la experiencia de Army of Two: The 40th Day de dos maneras, la primera será creando nuestras propias máscaras para los protagonistas a través de la web www.armyoftwo.com Por otra parte, el dinero que ganaremos en combate lo podremos usar para comprar y tunear nuestras armas. Podremos cambiarles las piezas, colocar accesorios, añadir funciones... Todo con tal de hacernos unos mercenarios felices.



los momentos cooperativos e incluyendo el concepto de moralidad a la hora de recibir diversas recompensas. Pocos cambios más se han incluido si obviamos la lógica mejora gráfica y sonora respecto a la primera entrega (que acaba resultando algo insuficiente en comparación con lo que hemos visto ya en Xbox 360 y PS3)

Además, tenemos el hecho de que la experiencia en solitario no está a la altura de la aventura con un compañero humano, haciendo incluso tedioso el avance por la necesidad de apoyarse constantemente en un compañero 'virtual'. Los modos multijugador competitivos tratan de paliar esta carencia, pero no acaban de innovar como se cabría esperar. Parece que ***40th Day*** ha fallado el disparo... ■

Interferencias



GEARS OF WAR


MODERN WARFARE 2


FORZA MOTORSPORT 3



TYSON RIOS ES EL músculo del equipo (a la izquierda), Elliot Salem es el guaperas (a la derecha). Juntos, un equipo simplemente perfecto.

PS3 360



Army of Two: The 40th Day

Género: **Acción**
Desarrolladora: **EA Games**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi

18

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.4	8.5

Jugabilidad	Adicción
8.0	8.6

Nota final

8.5

La opinión

UNA PROPUESTA MUY interesante para aquellos jugadores que gustan de la experiencia cooperativa, pero algo limitado para aquellos que prefieren disfrutar en solitario. Buena calidad en general aunque su desarrollo no sea de lo más variado en su género.



Por Juan "Xcast"

PC PS3 360 DARK VOID

CIENCIA FICCIÓN DE SERIE B EN TU CONSOLA

Tras *Bionic Commando*, Capcom vuelve a poner sus esperanzas en las manos de desarrolladores occidentales con *Dark Void*.

Desde la aparición de *Grand Theft Auto III*, primer título que era capaz de unir varios géneros para crear un juego explosivo, hemos visto combinaciones de todo tipo de estilos, casi siempre con el shoot'em-up como base jugable... aunque tenemos que admitir que la combinación de estilos de *Dark Void* es de lo más original. Tras más de una década de experiencia en diferentes compañías, la gran mayoría de los creadores de *Crimson Skies* y algunos otros desarrolladores con mucho talento decidieron unirse, formando Airtight Games. La pasión por los simuladores de vuelo de muchos de sus miembros se combina de forma excelente con el sistema de shooter clásico 'apunta, dispara y ocúltate' en *Dark Void*. El ingrediente que sazona el suculento plato de Airtight es nada menos que un argumento que nos llevará a una civilización perdida a la que sólo se podrá llegar a través de un portal dimensional situado en... ¡el Triángulo de las Bermudas! (hacía años que no se usaba este recurso geográfico en un videojuego... y nos ha encantado recuperarlo). Los Observadores, antiguos dioses de la mencionada dimensión (denominada 'El Vacío'), regresarán para arrebatar las tierras a lo que podríamos llamar humanos, que estarán capitaneados por nada menos que Nikola Tesla, del que conseguiremos el jet-pack que nos convertirá en una especie de Rocketeer.

Como hemos dicho, *Dark Void* es más



Popurrí de géneros

SIMULADOR AÉREO Y SHOOTER

El desarrollo del título de Airtight Games nos obligará a combinar las posibilidades shooter 'en tierra', cercanas a lo que nos ofrecía *Gears of War*, con batallas aéreas en grandes escenarios que tendremos que explorar volando ataviados con una mochila propulsora. La combinación de ambos elementos es lo que hace original la propuesta de *Dark Void*, que no está exenta de sorpresas como la posibilidad de robar 'ovnis' enemigos y los combates verticales, que nos permitirán utilizar las plataformas como parapetos.

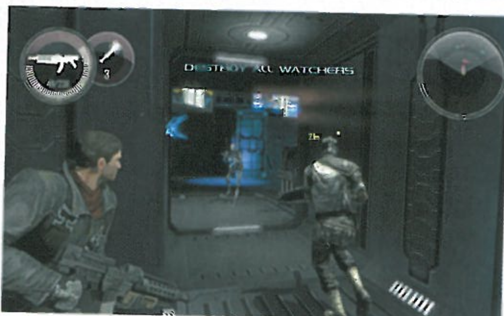


LAS FASES A PIE a lo Gears of War son lo más tedioso que nos encontraremos en el juego.



LLEVA DE MODA UNOS años, y aquí también los hay. De vuelta los QTE







HAY UNA BUENA CANTIDAD de armas, aunque al principio son muy malas.

que un shooter, más que un simulador de vuelo; a decir verdad, es difícil aguantar en el juego más de diez minutos sin combinar ambas variantes jugables, y ahí es justo donde radica la gracia del título de Airtight Games. Su desarrollo nos obligará a usar recursos como los combates verticales, que nos permitirán escalar o descender entre diferentes plataformas y utilizarlas como parapeto en nuestro camino, las acrobacias aéreas para cambiar de dirección, el robo de naves alienígenas enemigas (tras completar con éxito un evento QTE) y hasta la actualización y mejora de nuestras armas a cambio de los puntos conseguidos con cada Observador abatido.

Aunque técnicamente no es nada del otro mundo, la original mecánica de *Dark Void* ofrece algún que otro detalle visual que difícilmente podrás apreciar en otros títulos. Por ejemplo, la vertiginosa sensación de volar está muy conseguida... sobre todo gracias a los gigantescos escenarios por los que podremos movernos y a los inmensos mastuerzos a los que tendremos que enfrentarnos en determinadas zonas del juego. Tanto su apartado gráfico como su jugabilidad evidencian que gran parte de Airtight Games estuvo involucrado en el desarrollo de *Crimson Skies*; mientras que el 'componente aéreo' del juego aporta algo fresco al mercado, las zonas en las que sólo podremos movernos por el suelo y ocultarnos tras los objetos para evitar ser alcanzados le quitan muchísimo ritmo a *Dark Void* y lo pueden llegar a hacer aburrido, sobre todo al principio, cuando nuestras armas son 'las de serie' y matar a un sólo enemigo se convierte en una odisea. ■



> La combinación entre shoot'em-up y simulador aéreo resulta de lo más original.
> Algunos jefes y escenarios son gigantescos.

Arriba y abajo

> El ritmo durante los combates 'a pie' resulta algo tedioso.
> Técnicamente no aporta nada especial.



ALGUNOS ESCENARIOS SON SIMPLEMENTE sobrecogedores.

Interferencias



GEARS OF WAR



THE ROCKETEER


CRIMSON SKIES

El clásico concepto del Jet-Pack

LA MOCHILA PROPULSORA

Aunque hacía tiempo que no disfrutábamos de un Jet-Pack en condiciones en un juego para nuestras consolas, los más veteranos recordarán que el recurso de la mochila propulsora ha sido explotado en el mundo de los videojuegos durante años. *Red Faction: Guerrilla* ha sido uno de los últimos títulos en permitir al jugador hacer uso del objeto en cuestión; antes de eso, tendremos que remontarnos a míticos títulos como JetPac, *Giants: Citizen Kabuto, MDK 2, Duke Nukem 3D*... Eso sí, os aseguramos que ninguno de los títulos mencionados (ni ningún otro en el que aparezca un Jet-Pack) ofrece sensaciones de velocidad, de vértigo y de control total mínimamente parecidas a las creadas por Airtight para Dark Void. Es fácil encontrar fallos en su desarrollo "a pie", pero no podemos imaginar un mejor sistema de vuelo con mochila propulsora.

Dark Void

PC PS3 360



Dark Void

Género: **Shoot'em-up**
Desarrolladora: **Airtight Games**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,95€ (PS3 y Xbox 360); 39,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** (inglés) **Textos** (español)

Pegi



Las notas

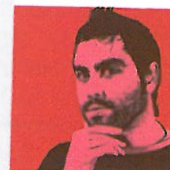
Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	8.4	8.6	7.4

Nota final

8.0

La opinión

DEBO DECIR QUE me encanta el concepto de Dark Void... pero también tengo que admitir que, si bien al principio me ilusionó sobremanera, su falta de ritmo en las escenas 'a pie' ha acabado con la ilusión que despertó en mí cuando empecé a jugarlo.



Por L. Fernández

Wii PS2 PSP SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

DOS FORMAS DE ACABAR con el miedo: linterna y correr. Nada de armas de fuego esta vez.

UN HOMENAJE AL MEJOR TERROR



La nueva interpretación de Silent Hill se atreve a mirar en la intimidad del jugador para atosigarlo y contarle una escalofriante historia de novela.

Con la serie de capa caída y los juegos de terror dedicándose a los tiros, Konami volvió a confiar en los británicos de Climax para darle un giro al *Silent Hill* original, aprovechando de paso los controles y el éxito de Wii. "Tomad, el guión de uno de los grandes clásicos del survival horror y contad con Yamaoka para la música", debieron decirles. En lugar de hacer un trabajo fácil con ese material, se complicaron la vida para reinterpretar aquella historia de Harry Mason, y que dé mucho gusto (y susto) volver a jugarla. El "a ver qué sale" se ha convertido en el mejor *Silent Hill* de los últimos años, y en un nuevo referente del suspense virtual.

Mientras que el guión y el desarrollo del juego se mantienen muy similares a la obra nipona de finales de los 90, el control, los montones de detalles o las ideas introducidas hoy, completan un juego muy personal, un 'remake' elegante. Destacan los momentos con el psicólogo, que modifican notablemente cada capítulo del juego en base a las intimidades confesadas por el jugador.

El mundo real, a ojos de Harry, vuelve a la inquietud de un pueblo asolado por la nieve, del que por regla general sólo verá lo que alumbre su linterna, ahora ideal en el mando de Wii. Son momentos para investigar la desaparición de su hija, conocer personajes secundarios y presenciar eventos paranormales que van construyendo la verdad. El teléfono con cámara y GPS siempre a mano es el recurso constante para orientarse o conectar con el miedo, una de esas novedades que encajan perfectamente.

Pero cuando llega la pesadilla, el mundo retorcido y los seres amorfos que intentan acabar con Harry y su (tu) integridad, la tensión se multiplica y se mantiene. ***Shattered Memories*** entiende que congelar el entorno y a los seres que te rodean acongoja más que el infierno y las sobreexplotadas paredes sangrientas. Y para que no vayas de machote, te quita la pistola, a la que tanto apego tienes, jugador, y te suelta en una caza en la que eres la única presa. Sin armas, sólo puedes esquivar tus temores o retardarlos, y en caso de que te atrapen, dejarte el físico en gestos con Wii-

ELEGIR LA PUERTA ADECUADA para explorar estancias es una decisión trascendental en Silent Hill.



Psicoanalízate

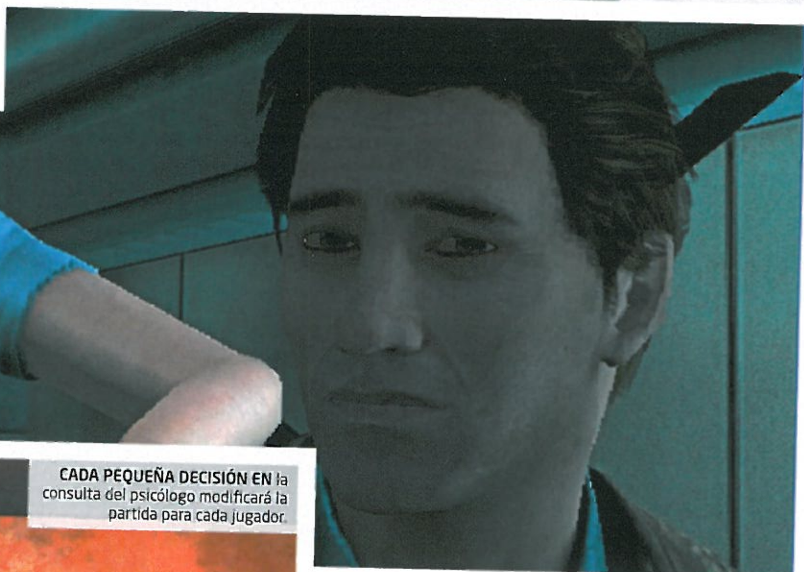
TODO ES CUESTIÓN DE SEXO

Lo del terror psicológico nunca había tenido tanto sentido. Cada cierto tiempo aparecerás en la consulta del Doctor K para continuar 'recordando' la historia del juego. La sorpresa llega cuando observas que cada respuesta que dejaste en sus tests modifica la siguiente sección del juego, cambiando el aspecto de los personajes, su actitud, el entorno, los sitios a los que puedes pasar... hemos visto variaciones radicales según el jugador, y esta personalización se lleva hasta el final: hay uno para cada perfil. ¿Juegas roles sexuales? ¿Eres infiel? ¿Te sientes culpable? Hay muchas cuestiones más y juegos de elecciones. Encaja con una historia dedicada al interior y, de paso, invita a rejugar.



SOLEDAD, NIEVE Y DUDAS son todo lo que rodean al protagonista de esta historia magistralmente revisitada.







CADA PEQUEÑA DECISIÓN EN la consulta del psicólogo modificará la partida para cada jugador.



EL USO DEL GPS incluido en el terminal móvil será imprescindible para saber orientarte.

mote y Nunchuk para apartarlos. Esta crítica habría terminado de otra forma si hubiéramos caído una vez más en una de las primeras escapadas, desquiciante. Pero insiste y estudia la ruta ideal para acabar sacándole el mejor jugo a estos laberintos con puertas en azul, porque te sorprenderán de forma progresiva.

Aunque así contada parezca rígida, la sucesión de escenas del juego no sigue una estructura repetitiva, y esto es esencial para que la historia se cuente de forma más natural e interesante. Las partes de exploración cambian tanto en ritmo como en duración, y además utilizan escenarios cliché pero con muchas variaciones y detalles. A veces hay varios sucesos rápidos y otras te tranquilizas demasiado con un paseo largo. Nunca sabes lo que toca, y eso es muy inteligente en un juego de suspense.

Añadiendo un puñado de momentos para incluir en tus 'greatest hits' de los juegos de terror, este *Silent Hill: Shattered Memories* sabe ser el primero y el último con un estilo propio y sin recurrir al plomo o al gore. Vende sugestión, tensión y una original variación del mundo más un punto de frustración, todo más cerca con los mandos de Wii. Una fórmula novedosa y eficiente para disfrutar unas noches de malos ratos provocados. Gritarás, gesticularás y aplaudirás el final. ■



- > Ideas innovadoras para el género y con Wii.
- > Rejugable y sin tiempos de carga.
- > Momentos de tensión y el deslumbrante final.

Arriba y abajo

- > Un doblaje de película... en inglés. Y textos muy pequeños en castellano.
- > Alguna huída frustrante.
- > Puzles geniales y escasos.



Silent Hill: Shattered Memories

Género: **Survival Horror**
Desarrolladora: **Climax Group**
Editora: **Konami**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi

18



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	8.5

Nota final

8.9

La opinión

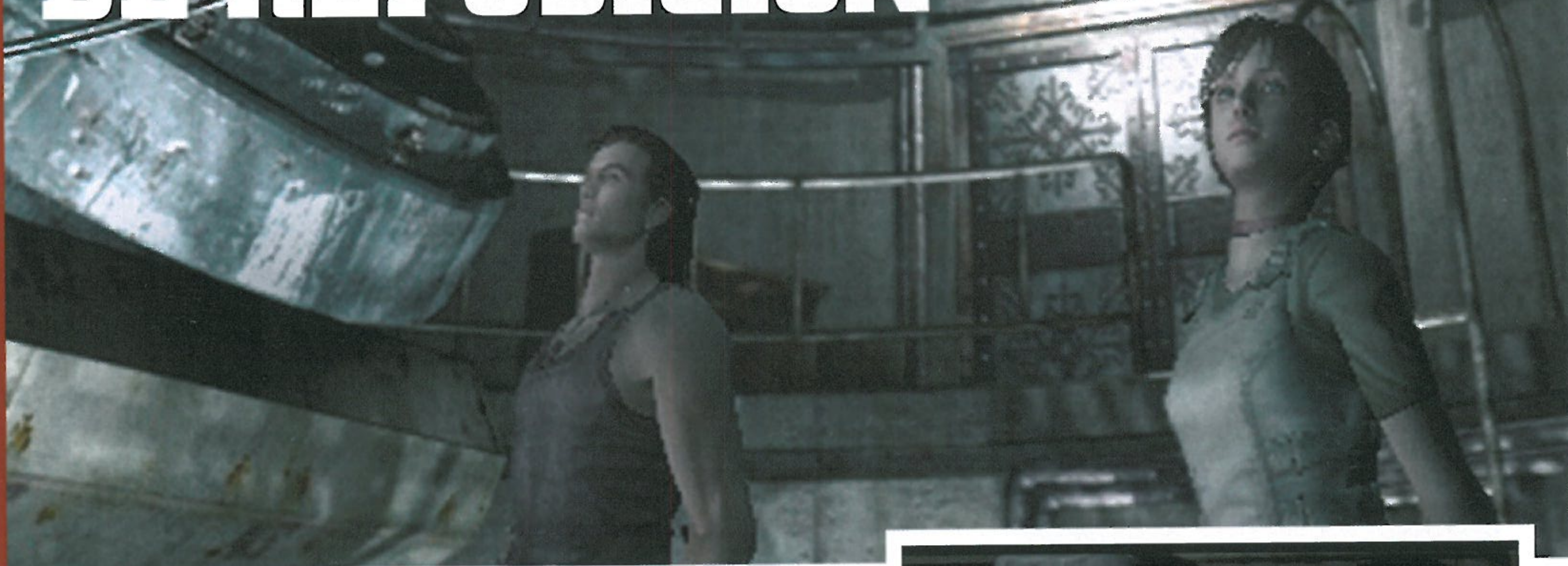
JUGARAS EL TÍTULO original o no, esta entrega de *Silent Hill* tiene cantidad de detalles propios para captar la atención de cualquier amante del género de los survival horror. Un homenaje a la altura del primero y una historia excelente para Wii que no debes obviar.



Por D. Caballero

Wii RE ARCHIVES: RESIDENT EVIL ZERO

LOS ZOMBIES DE CAPCOM TIRAN DE REPOSICIÓN



El juego, creado por la compañía nipona para GameCube y estrenado en 2002, no añade nada al original y ni siquiera el control ha sido adaptado a las posibilidades del wiimote.

Qué extraños motivos pasarán por las cabezas pensantes de Capcom para editar ***Resident Evil Archives: Resident Evil Zero***. Es exactamente el mismo juego que debutó en 2002 para la consola GameCube. Cualquier apasionado de *Resident Evil* podría conseguirlo en formato GC y meterlo en su Wii (para eso se creó la consola con retrocompatibilidad). Este título tiene dos problemas fundamentales: si eres suficientemente mayor, recordarás el juego de hace siete años y, si has seguido jugando los últimos años, detectarás que la evolución de los videojuegos ha sido enorme. Si eres joven, ni siquiera te llamará la atención porque es un juego, más que antiguo, viejo y que en cualquiera de sus apartados técnicos no se asoma al nivel de muchos de los títulos de calidad media de la actualidad.

Los de Capcom ni siquiera se han preocupado de adaptar el control a los estándares actuales y tendremos que lidiar con habitaciones estáticas (prerenderizadas) en las que la cámara está en un punto y que obligan a mover al personaje respetando siempre que los controles indican acciones y no posiciones, un sistema que añade tensión (o al menos así lo hacía hace años, pero que no se adapta a los tiempos actuales. Si a eso le añadimos que a algunas de las situaciones de riesgo le preceden escenas introductorias y

LA TENSIÓN DE ALGUNOS MOMENTOS DEL JUEGO CHOCA CON UNA MECÁNICA PASADA



LA AVENTURA COMENZARÁ CON el registro que Rebecca Chambers hace de un tren descarrilado.

Nunchuk y wiimote

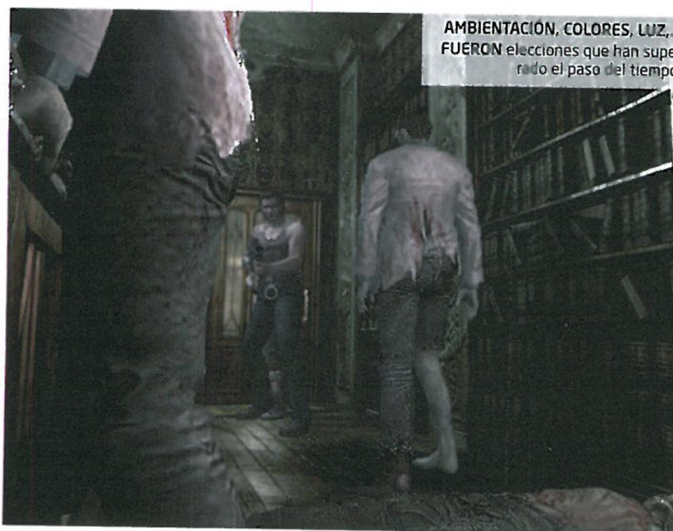
NI UN AVANCE

Algunos pensábamos que con la 'revisita' de Capcom a ***Resident Evil Zero*** tendríamos alguna innovación en aquel ya incómodo control con cámara fija del juego de GameCube. Con la combinación de nunchuk y wiimote es todavía más incómodo moverse. El mando de la Wii sólo aporta unas imperceptibles opciones de exploración sobre el entorno.

Cooperación

CAPCOM YA PENSABA EN EL JUEGO A DOS HACE SIETE AÑOS

La cooperación entre nuestros personajes: Rebeca Chambers, perteneciente al equipo Bravo de los S.T.A.R.S., y Billy Coen, un exmarine supuestamente fugado del furgón que le trasladaba a una prisión por una serie de asesinatos que ha cometido, es fundamental para el desarrollo del juego. Si en el momento en el que se introdujo era toda una innovación y la forma de cooperar es muy sencilla, no es menos cierto que impulsó el desarrollo de los survival horror en pareja. La serie *Resident Evil* en concreto ha exprimido la fórmula y en su última entrega para Xbox 360, PS3 y PC es el elemento en torno al que gira el juego. La profundidad de éste nos indica dónde está el foco de los desarrolladores de Capcom.



AMBIENTACIÓN, COLORES, LUZ... FUERON elecciones que han superado el paso del tiempo.



LA OSCURIDAD SIGUE SIENDO parte fundamental de la ambientación del juego.

Interferencias



DINO CRISIS 3 (XBOX)



RESIDENT EVIL ZERO (GC)



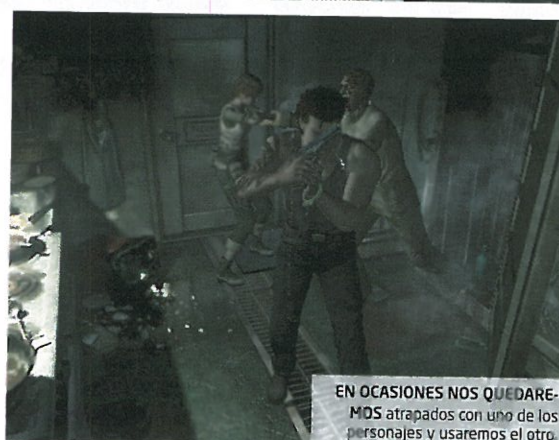
SH: SHATTERED MEMORIES



> Los diseños de los personajes y de los escenarios.
> El argumento del juego es, como en el resto de la saga, una pieza muy cuidada.

Arriba y abajo

> Es un juego de 2002.
> El sistema de control no está de acuerdo a los tiempos.
> El aspecto es algo pobre.



EN OCASIONES NOS QUEDAREMOS atrapados con uno de los personajes y usaremos el otro.

sonidos que ponen alerta al jugador, el factor sorpresa desaparece.

Resident Evil Zero fue un juego decente en su momento, introduce al jugador en la historia de la Corporación Umbrella y de sus experimentos y traslada la acción al momento del origen del conflicto, antes de los acontecimientos de Racoon City, incluso. Como historia es aconsejable y tiene momentos suficientemente escabrosos como para provocar miedo en el jugador, sin embargo la mecánica de acción (contra zombies lentos) y resolución de puzles choca con el control y con elementos del pasado como, por ejemplo, un sistema de inventario que es un despropósito al no permitir sustituir objetos, sino que obliga a tirar algo, dejar un hueco libre y luego coger otra cosa. Tonterías que hacen de *Resident Evil Zero* un juego lento y que no aporta demasiado.

Si estás muy interesado en el juego, date un paseo por tiendas de segunda mano y busca la versión original de 2002 en GameCube porque en cuanto a contenido es exactamente el mismo juego, Capcom no ha introducido ni un solo cambio. De esa forma podrás disfrutar, eso sí, de los excelentes diseños de personajes y escenarios perfectamente ambientados, aunque, como en la versión de Wii, estará en inglés y con los textos de los subtítulos en castellano. ■

Wii



REA: Resident Evil Zero

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces (inglés)
Textos (español)

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.5	6.0
Jugabilidad	**Adicción**
5.0	5.5

Nota final

5.7

La opinión

NO ES QUE el juego sea malo, de hecho en 2002 fue bien valorado, pero, indudablemente, es antiguo y no ha podido envejecer bien ni ha sido adaptado por Capcom a las propiedades de Wii y las particularidades de su control. No añade nada al original REA: RE Zero de GameCube.



Por Ch. Antón

PC 360 PS3 VANCOUVER 2010

MEDALLAS DE GUANTE Y PISTAS BLANCAS

Hace 5.000 años los hombres se deslizaban por primera vez sobre la nieve con huesos de animal bajo los pies. ¿Quién iba a pensar que su idea acabaría transformada en videojuego?

Del 12 al 28 de febrero tendrán lugar en Vancouver (Canadá) los XXI Juegos Olímpicos de Invierno. Tan magno evento no podía faltar a su cita con las televisiones de todo el mundo y, por supuesto, con los sistemas de entretenimiento interactivo. Además se trata de la ocasión perfecta para conseguir que la armada española de esquiadores se desmarque de la mediocridad atlética en la que suelen morar.

Serán 14 pruebas distintas en las que podremos participar solos o en compañía de hasta tres amigos para conseguir los preciados metales. Deberemos esquiar haciendo 'slalom', patinar más rápido que nadie, manejar nuestro snowboard a toda velocidad, saltar más alto y con más estilo que nadie sobre los esquíes y dominar la peligrosa pista de hielo en todo tipo de trineos. Una buena variedad de retos que conseguirán convencer a los apasionados de los deportes de invierno, pero a aquellos que prefieren otros deportes. Y es que, a pesar de que su realización técnica y jugable está a un nivel más que aceptable, encontramos que no son lo suficientemente variados en su propuesta como para saber atrapar al jugador.

A esto se une un escaso número de modos de juego, que limitan la experiencia casi únicamente a las partidas en compañía de otros jugadores (tanto de manera local como a través de internet). La excepción a esto es el modo Desafío, donde nos enfrentaremos a 30 pruebas basadas en las 14 pruebas incluidas, que nos piden cumplir determinados objetivos. Divertido, pero acaba demasiado rápido.

El desafío

30 PRUEBAS IMPOSIBLES

El modo desafío nos pondrá ante el difícil reto de superar tres árboles con 10 pruebas de dificultad creciente en cada uno. Podremos seleccionar cada prueba individualmente, para luego ir desbloqueando con nuestros éxitos los siguientes contenidos. Tendremos que derribar muñecos de nieve, mantener la velocidad mínima, aterrizar en partes concretas de la pista, cumplir un tiempo mínimo... Lo que sea para añadir algo de variedad a la mecánica clásica en este tipo de títulos.

La pena es que la consecución de récords para los marcadores online es inexistente en esta modalidad de juego. Pero supondrá el entrenamiento perfecto (más que el propio modo Entrenamiento) para alzarnos con las medallas de oro.



POSIBLEMENTE LA MEJOR PRUEBA del juego: el salto de ski.

SÓLO HAY UN TRAZADO para las pruebas de velocidad.

SLALOM POR AQUÍ, SLALOM gigante por allá. Por algo es la prueba reina del deporte alpino.

LAS SALIDAS SERÁN EL momento más frenético de muchas pruebas.

EL AMBIENTE QUE RODEA a cada prueba clava a la realidad.

>Técnicamente cumple sobrado.
>Los marcadores online son un pique.
>Las pruebas de saltos y las carreras.

Arriba y abajo

>Excesivas pruebas de slalom sin demasiada variedad entre ellas.
>Escasos modos de juego para un jugador.

No habría sido demasiado complicado incluir un modo Carrera que dotara de vida a largo plazo a *Vancouver 2010*. En lugar de eso, el modo Olimpiada nos hará competir en las pruebas que nosotros mismos elijamos mientras luchamos por el primer lugar en el medallero. Sin ninguna complicación ni trama argumental que enriquezca el título y alargue su vida. Además, serán siempre únicamente cuatro los contendientes de cada prueba, aunque juguemos en solitario. También echamos de menos la inclusión de opciones para personalizar a nuestros atletas. Y no habría estado mal haber incluido algo de documentación sobre anteriores olimpiadas de invierno más allá de las citas en las pantallas de carga.

Esa es la principal limitación de este título desarrollado por Eurocom, puesto que el resto de sus apartados rayan a gran altura. El sistema de control al estilo machacabotones hace que cada prueba tenga su propia identidad. Y gráficamente encontraremos algunas sorpresas agradables (como la extraordinaria sensación de velocidad en algunas pruebas) e incluso el apartado sonoro es capaz de deleitarnos con su selección musical, completamente rockera y alejada de lo que podríamos esperar en un título de estas características.

En resumidas cuentas, se trata de un juego interesante si nuestra intención es jugarlo en compañía de varios amigos. En cualquier otro caso, su vida útil será tan reducida como nuestra paciencia a la hora de afrontar las 14 pruebas incluidas en *Vancouver 2010*. ■

Interferencias



TRACK AND FIELD — MARIO Y SONIC EN LOS JJ.OO — BEIJING 2008

Los eventos
14 PRUEBAS

En esquí alpino tendremos: Slalom gigante, Slalom, Descenso y Súper Gigante. Con trineos tendremos: Bobsleight, Luge y Skeleton. En estilo libre: Saltos de esquí y Carrera campo a través. Con Snowboard: Slalom gigante en paralelo y Carrera campo a través. En pista de hielo: 500m pista corta y 1.500 m en pista corta. Y sin olvidar a los saltos de esquí.



SALTO ACROBÁTICO, TODO UN reto a nuestra coordinación con ambos sticks analógicos.

Vancouver 2010

PC · 360 · PS3



Vancouver 2010

Género: **Deportes**
Desarrolladora: **Eurocom**
Editora: **Sega**
Precio: **59,95€ (PS3 y 360); 39,95€ (PC)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces / **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.0 · Sonido 7.7 · Jugabilidad 8.0 · Adicción 7.0

Nota final

7.9

La opinión

LOS AFICIONADOS
A los deportes de invierno ya tienen una apuesta a la altura de sus expectativas, sobre todo si son de los que disfrutan jugando con amigos. Si no es el caso, es mejor optar por otras alternativas dentro de su género.



Por Juan "Xcast"

¡MÁS JUGADORES, ESTO ES LA GUERRA!

Los creadores de *SOCOM* firman un shoot'em-up que jerarquiza el género y pone en pantalla un máximo de 256 jugadores simultáneos.

Si existe un único título que ha definido el género shooter on-line en la actual generación, ese es el primer *Modern Warfare*; si nos remontamos a la generación de los 128 bits, Zipper Interactive fue la compañía que se atrevió a plantarle cara en PS2 al mítico *Counter-Strike* de PC... ¿y si juntasemos las posibilidades de *COD4* con la experiencia de Zipper? El resultado es *M.A.G.*, un shoot'em-up de uso exclusivo online con lo mejor del género y otras suculentas novedades, como multitudinarias partidas para un máximo de 256 jugadores simultáneos.

Las siglas que dan nombre al juego se corresponden con el calificativo Massive Action Game, algo que le viene al pelo al título de Zipper y no únicamente por el número de jugadores que podrán enfrentarse en él. Los escenarios son gigantescos (no hay más remedio, es la única forma de juntar a 256 jugadores sin que mueran inmediatamente después de aparecer en el mapa) y las posibilidades de juego y personalización



EL COMPORTAMIENTO DE LAS armas en el juego es de lo más realista.

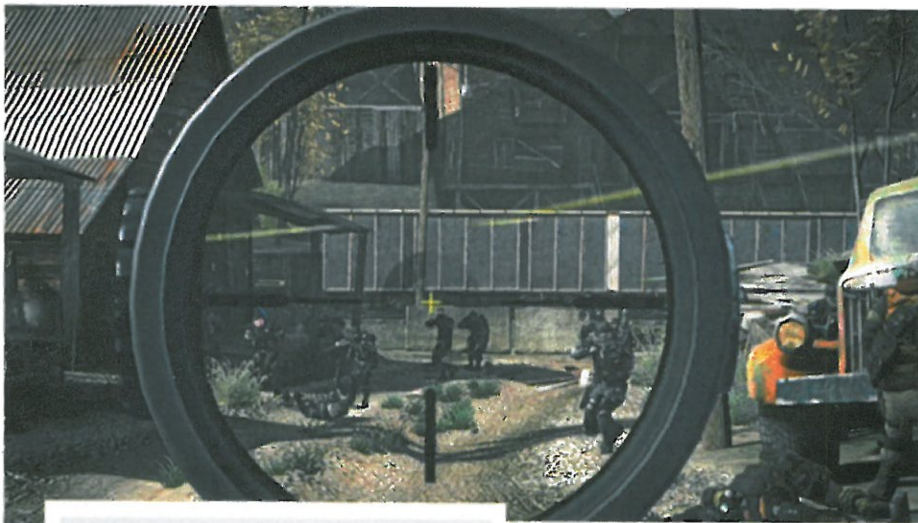
Tres formas de hacer la guerra

RAVEN, VALOR O SVER

Una vez asimilado el hecho de que cada partida puede estar poblada por 255 jugadores, además de nosotros, hay que pensar que los bandos que entrarán en juego serán tres: Raven, Valor o SVER. Los primeros, austriacos, jóvenes y bien entrenados; Valor, americanos y eficientes; y por último, SVER, el ejército compuesto por rebeldes orientales y rusos, traicionero y sin piedad.

Las combinaciones entre grupos de ocho soldados, pelotones de 128 y la aparición de tres diferentes facciones complican aún más las cosas, pero por suerte, los "galones" te evitarán tener que complicarte antes de lo esperado.

Como si de Noby Noby Boy se tratase, dependiendo de la facción a la que te unas y de los resultados globales en cada una de las partidas, harás aumentar o disminuir los puntos de tu facción de forma mundial. Ya sabes, soldado, en tu mano está colocar a tu facción en primer lugar: mata más que nadie y evita ser alcanzado.



AL PRINCIPIO REINARÁ EL CAOS; DESPUÉS, LA JERARQUÍA CONTROLARÁ



PS3

M.A.G.

Género: **Shoot'em-up**
Desarrolladora: **Zipper Interactive**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **62,90€**
Jugadores: **1-256**
Online: **Exclusivamente**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.1	9.0

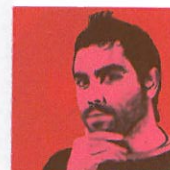
Jugabilidad	Adicción
9.2	9.2

Nota final

9.2

La opinión

AUNQUE SIEMPRE HE preferido los juegos de acción simple y directa, la calidad y el original sistema de juego multitudinario de M.A.G. han terminado enganchándome tras pocas horas de juego... mi próximo objetivo será controlar a mi propio pelotón en el juego.



Por L. Fernández

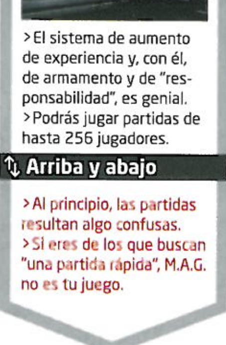
Armas, accesorios y superiores

¡OBEDECE, SOLDADO!

Al igual que en la mayoría de los shooter desde la aparición de Modern Warfare, el nivel de experiencia adquirido por un jugador de M.A.G. le permitirá acceder a nuevas armas, nuevas modificaciones para antiguo armamento y, lo mejor de todo, la posibilidad de ascender en la compleja jerarquía creada por Zipper Interactive para su nuevo título. Como en cualquier otro juego, comenzarás siendo un simple soldado; si lo haces bien y adquieres suficiente experiencia, podrías optar a controlar un equipo de ocho soldados. Si se te da bien el liderazgo, incluso podrás dar órdenes a pelotones de hasta 128 diferentes soldados y hacer que mejoren sus características.



LAS ACCIONES EN GRUPO serán las que darán la victoria a tu facción.



>El sistema de aumento de experiencia y, con él, de armamento y de "responsabilidad", es genial.
>Podrás jugar partidas de hasta 256 jugadores.

Arriba y abajo

>Al principio, las partidas resultan algo confusas.
>Si eres de los que buscan "una partida rápida", M.A.G. no es tu juego.



EN ALGUNAS MISIONES TENDRÁS que destruir construcciones enemigas.

son innumerables. Al comienzo de la partida, tendrás que unirte a una de las tres facciones y personalizar tu aspecto; si lo deseas, también podrás confeccionar tus propias combinaciones de equipo y armamento, algo que se convertirá en una práctica habitual a medida que aumentes tu nivel de experiencia. Dentro del caos de las partidas para hasta 256 personas, ***M.A.G.*** mantiene un orden a través de una firme jerarquía: cuando le hayas cogido el tranquillo al juego, con el nivel de experiencia adecuado, podrás intentar dirigir a un equipo de ocho jugadores o hasta dar órdenes a 128 soldados. Si lo haces bien, podrías hacer aumentar más rápidamente la experiencia de tus subordinados e incluso mejorar sus armas y escudos.

Incluso teniendo en cuenta lo abarrotados que pueden llegar a estar los escenarios del juego, Zipper no ha escatimado en detalle y elementos, con niveles repletos de diferentes construcciones, diferentes ambientaciones y la aparición de diferentes vehículos que cualquier jugador podrá pilotar para ayudar a tomar la base enemiga o para acabar con un mayor número de soldados.

Aunque no ha pasado mucho tiempo desde la aparición de *Modern Warfare 2*, os aseguramos que el desarrollo de ***M.A.G.*** enganchará a los aficionados a los shooters gracias a su original y multitudinaria puesta en escena; además, ambos títulos difieren muchísimo en su planeamiento y desarrollo: mientras el juego de Infinity Ward es una especie de Party

Interferencias



COD: MODERN WARFARE 2



LAS REBAJAS DE ENERO



SOCOM: U.S. NAVY SEALS



TAMBIÉN PODRÁS HACER USO de diferentes vehículos.



APRENDERSE LOS MAPAS SERÁ casi imposible en M.A.G.

NDS



Easy Piano
Género: **Musical**
Desarrolladora: **Little World**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**


Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
6.8	9.0	7.5	7.2

Nota final

7.5
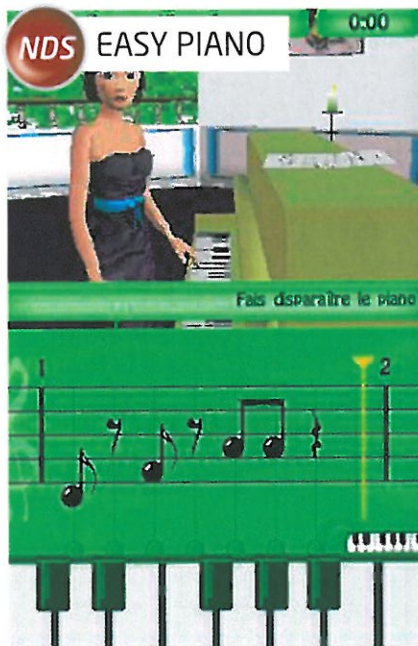
La opinión

ES UNA GENIAL manera de iniciarse en el piano, aunque enseguida las lecciones se quedan algo cortas. Creo que es una buena idea a nivel didáctico, que se ha quedado en nada. Al menos, tiene un modo 'Composición' que permite crear tus propias partituras e interpretarlas.

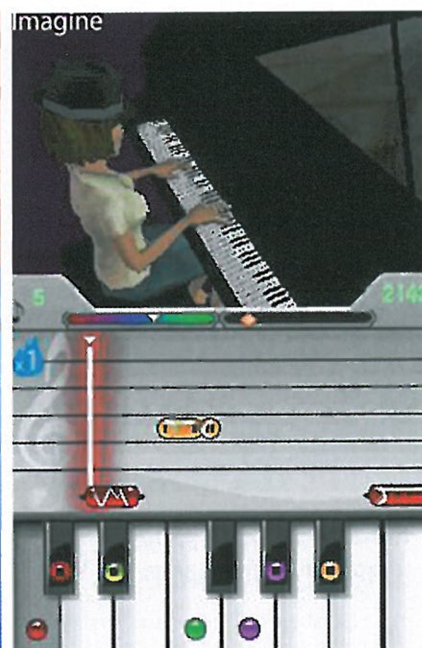


Por G. Maeso

NDS EASY PIANO





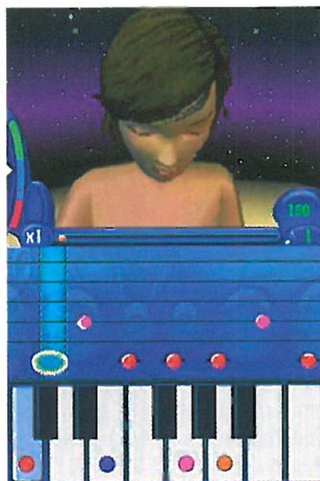


APRENDE PIANO EN DOS PATADAS

Un pequeño piano acoplado a tu Nintendo DS y un juego que te enseña, en sencillas y divertidas lecciones, a aporrear las teclas como si fueras un virtuoso.

La verdad es que, viendo como avanza el sector de los juegos musicales, tenía que ocurrir tarde o temprano: la aparición de un periférico de teclas negras y blancas para emular a un piano. Eso es exáctamente lo que propone ***Easy Piano*** para DS. El juego incluye un accesorio que se acopla a la portátil y que consigue ofrecernos un 'trozo' de teclado (con 13 notas, una octava completa), para iniciarnos en el aprendizaje musical y en el bello arte de tocar el piano.

A través de este periférico o, pulsando en el teclado virtual que aparece en pantalla, el juego ofrece diez lecciones que nos ayudan a aprender las reglas más sencillas del lenguaje musical y que, con práctica, puede hacer que consigamos leer e interpretar una partitura. Lo logra utilizando minijuegos y un código de colores que nos ayuda a asociar las teclas en el piano con las notas del pentagrama. Aunque hay que decir que las lecciones se quedan muy cortas, ya que con el interesante y lúdico método que plantea podrían haber incluido más lecciones y profundizar así en el estudio musical.



Más allá de las lecciones, el juego incluye 30 famosas canciones para interpretar en diferentes modos. El modo Sencillo es una especie de Guitar Hero donde tan sólo hay que pulsar colores, pero el modo Virtuoso obliga a interpretar la canción sobre el teclado como se toca realmente, lo que ayuda a perfeccionar nuestra técnica, nuestra lectura musical y permite que memoricemos la canción y podamos interpretarla en un teclado real. ■



Teclado de verdad

UNA OCTAVA

El juego incluye un pequeño teclado (de una octava) que se acopla a la Nintendo DS y que permite que ejecutemos las partituras y lecciones que plantea el juego de forma muy cómoda. Este espectacular periférico, que convierte a tu DS en un piano, sólo es compatible con los modelos clásicos y DS Lite. Es una pena, pero el teclado no puede acoplarse a una Nintendo DSi. Por lo menos, en lugar del teclado se puede utilizar el lápiz táctil pulsando en el teclado virtual que aparece en la pantalla inferior de la consola.

Wii FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

SQUARE SIENTA UNA BASE de control sólida sobre Wii para futuros desarrollos.

>Diseño artístico y acabado visual sorprendentes.
>Potencial del sistema de puntero.
>Pruebas variadas y bien hechas.

Arriba y abajo

>Paseos incómodos y confusos.
>Cámara mal planteada.
>Falta de contundencia como aventura.

TAREAS DISPARES EN UN MUNDO DE ENSUEÑO

El juego que quiso ser tantas cosas que no se decidió. Puedes disfrutar de su belleza y divertirte con algunas pruebas, pero es sólo el principio.

Está claro que Square le ha dado muchas vueltas a este título antes de decidirse a terminarlo. Seguro que cuando se dejó caer su preparación en 2005, sólo existía un acuerdo para traerlo a Wii en exclusiva y muchas ideas para con el nuevo mando revolucionario. Desconocemos cuántas formas, mecánicas de juego, intenciones o inventos desechados han pasado por *The Crystal Bearers* durante estos casi cinco años, pero en la sensación final quedan dos hechos claros: que se ha trabajado duro en el proyecto y que la premisa era, otra vez, conseguir un buen juego de acción. Tantos bandazos han dado resultado hasta cierto punto, pero sobre todo queda una base sólida desde donde evolucionar en el futuro.
No es la primera vez que la compañía intenta producir sus propias aventuras lejos de los RPG o la estrategia, y como aventura de acción hay que interpretar el nuevo *Final Fantasy*.

Al recorrer los campos del juego se imagina una historia de emocionantes proporciones, los seres brillan como nunca se ha visto en Wii, con todo detalle en pieles y ropas, en armonía con una banda sonora que también empuja a esperar un gran acontecimiento.

Sin embargo, a la hora de la verdad queda poca chicha. De poco vale el espectáculo cuando la exploración de los es confusa y lenta, con muchos paseos innecesarios y un sistema de mapas testimonial. La libertad es absoluta, pero cuando hay tantos objetivos sin un fin definido, cuando hay poco reto y menos recompensa, cuando la poquita evolución del personaje mediante las joyas o el tímido sistema de logros no dejan sensación de crecimiento, la aventura principal queda descafeinada y pasajera.

La idea de mover objetos con "la Fuerza" de Layle es estupenda, quizá el mayor acierto. Sin embargo, el sistema de cámaras (manejada con la cruceta) ensucia la experiencia constantemente, poniendo difícil el mejor ángulo en muchas ocasiones.

Repetimos: esta es una variada aventura con estilo propio. Si lees Square-Enix y esperas un RPG, advertido quedas de que no lo encontrarás. Ya tendrás tu mejor ración con *Dragon Quest X*... algún día.

Trama y personajes

EL ÚLTIMO CUENTO DE CRISTALES

Layle es un 'clavat' que farda de su condición de portador del cristal. Mil años después del primer *Crystal Chronicles*, los 'liltis' dominan el mundo y fusionan los cristales en reactores, pero Layle y su magia son muy útiles para escoltar la puntera nave Alexis para la princesa Althea. Sorpresa, aquí llega el primer ataque liderado por Amidatelion, un 'yuko'. Pero ¿no estaban extintos estos magos? y no hemos hablado de Belle, una 'selki' demasiado curiosa.



EL PERSONAJE DE LAYLE tendrá que hacerse con el uso de la 'Fuerza' para avanzar.

Wii



FFCC: The Crystal Bearers

Género: **Aventura de acción**
Desarrolladora: **Square-Enix**
Editora: **Square-Enix/Koch**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces 🇬🇧
Textos 🇪🇸

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
7.0	7.0

Nota final

7.8

La opinión

ESTUPENDO TRABAJO VISUAL en una aventura muy original con un gran esfuerzo por innovar. Enorme mundo a explorar y prometedor sistema de puntero, pero poco desafío o sensación épica, con un ritmo flojo y un desarrollo previsible. Una pena tras los años de espera.



Por D. Caballero

PC



Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **1C Compnay**
Editora: **Paradox Interactive**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi 12

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
6.0	6.5	7.0	7.5

Nota final

7.0

PC GAMER/UK	5.0
PC ZONE/UK	6.2
IGN/USA	7.0

La opinión

LA FALTA DE un verdadero modo online como en el original lastra a un título que sí mantiene la esencia y la sorna del clásico del año 2000. Para pasar un rato con media sonrisa y retos asequibles a cualquiera.



Por Duardo



PC MAJESTY 2

LA IMPORTANCIA DE LOS héroes es vital para la consecución de las misiones.

GESTIONAR UN REINO MEDIEVAL ES DIVERTIDO

Llega la secuela del exitoso *Majesty* tras nueve años de espera. La estética, el humor y la gestión de reinos son sus principales bazas. La contra: no hay mapas aleatorios.

Más de ocho años han tenido que pasar para disfrutar de la segunda entrega del exitoso *Majesty*, un RTS de desarrollo que coloca al jugador en la piel de un señor feudal en un mundo de fantasía.

En el juego, deberemos construir los edificios de defensa, producción o ejército típicos de estos títulos, pero *Majesty 2* pesenta la originalidad añadida de los héroes. Estos se dividen en clases como exploradores, sacerdotes, guerreros, pícaros, magos... tienen nombre y apellidos propios y no son manejables directamente por el jugador; en su defecto podemos convocar misiones con recompensa y que pueden aceptar o no. Además, cada tipo de misión o enemigo puede ser más adecuado para una clase en concreto.

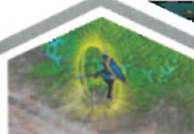
Al mismo tiempo, en el mercado de clase y si hemos desarrollado esas habilidades, nuestros aventureros comprarán equipo especializado que les permitirá atacar y defenderse mejor. Estos héroes ascienden también de nivel y pueden decidir un combate

Majesty 2 presenta un modo campaña de 16 misiones con un marcado sentido del humor que nos ha recordado en cierto momento a las obras de Terry Pratchett. Los gráficos, algo justos pero divertidos, sirven para conseguir esa inmersión fantástico-jocosa.

El multijugador es algo limitado, permitiendo sólo 4 jugadores en mapas predefinidos sin editor propio debido a limitaciones del motor. En ese sentido, el título ofrece menos que su antecesor. Un juego es entretenido pero de corta vida. ■



GRÁFICAMENTE EL JUEGO ES algo justo, aunque mantiene el sentido del humor

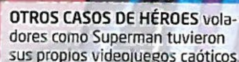


>Que podamos volver a jugar a Majesty.
>La estética del juego se mantiene.
>Tiene un alto grado de jugabilidad. ¡Es divertido!

Arriba y abajo

>Gráficamente es mejorable.
>La ausencia de mapas aleatorios para el multijugador.





OTROS CASOS DE HÉROES voladores como Superman tuvieron sus propios videojuegos caóticos.

UN CADUCADO JUEGO DEL NIÑO FUTURISTA

No basta cualquier cosa para hacer un buen beat'm up de control horizontal en Wii y Astro Boy es la prueba negativa de lo que significa no innovar nada con el control.

La sencillez de la mecánica del juego es el primer obstáculo con el que se encuentra este beat'm up de scroll horizontal basado en la historia de la película 'Astro Boy'. Esa sencillez se convierte en un control soso que acompaña perfectamente la monótona sucesión de niveles exactamente iguales (uno tras otro) en el que sólo se van añadiendo nuevos enemigos a batir, aunque ningún tipo de novedad en la jugabilidad.

Con este decorado absolutamente descafeinado, las mini-fases de vuelo del niño-robot se convierten en el mejor respiro para el jugador que, al menos, añade algo de prisa y estrés a la combinación.

Anecdótica es la necesidad de utilizar el nunchuk en Wii, pues el control se podría haber adaptado, incluso, a la versión del wiimote en horizontal.

Correcto en los apartados técnicos (de hecho, la localización del juego es bastante notable, si bien las frases terminan por repetirse hasta la saciedad), uno de los pocos atractivos del juego es la modalidad en cooperativo para dos jugadores. Más allá de esto, la historia de Astro Boy en Metro City podría haberse reducido a un juego de descarga a través de WiiWare de no más de 1.000 puntos Nintendo. ■

DETERMINADAS FASES DEL JUEGO responderán a una mecánica de plataformas muy simple.

CON LOS BOTONES DEL nunchuk controlamos las armas especiales y la autocuración.

Fases intermedias

ROBOT INVADERS

En determinadas ocasiones se accede a mini-fases en las que Astro Boy vuela y una sucesión de obstáculos y enemigos intenta impedir su avance. Quizá las partes más divertidas del juego. Basta con esquivar y utilizar las armas a disposición del chaval para acabar con los enemigos que vienen tanto de frente como por la retaguardia.

Arriba y abajo

> Una preocupación menos es lo del idioma. En esta ocasión sí hubo presupuesto para doblaje.
> El modo cooperativo en la misma pantalla.

> El escaso desarrollo de un sistema de control innovador.
> Demasiado repetitivo nivel tras nivel.

Wii

Astro Boy

Género: **Beat'em-up**
Desarrolladora: **High Voltage**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1 - 2**
Online: **No**
Idioma:
Voces:
Textos:

Pegi

12

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.0	7.5

Jugabilidad	Adicción
5.0	4.0

Nota final

5.6

La opinión

PARECÍAQUE WII IBA a aceptar todo tipo de juegos y 'rejuvenecerlos' por arte de magia. No es así, las mecánicas de juego, el diseño de niveles, el diseño de control,... tienen mucho protagonismo y Astro Boy los echa de menos.

Por Ch. Antón

RAPALA WE FISH

DS

NOS VAMOS DE PESCA





Ya por el mero hecho de que la caja es más grande de lo normal este juego debería atraerte. Si te decimos que dentro va un periférico de plástico a modo de caña de pescar que dispondrá tu wiimote como caña y el nunchuk como carrete, deberías, por lo menos emocionarte. Los primeros minutos de *Rapala We Fish* son así, de nervios por ver cómo funciona. Después la cosa se va enfriando, pero no del todo. El juego de Activision propone un concurso de pesca (sin muerte) con cinco personajes seleccionables a los que habría que añadir los Miis una vez concluyas el modo Torneo. Éstos recorren diferentes espacios abiertos por los que te moverás a bordo de una lancha que también manejas desde el wiimote.
Las bases del juego son sencillas: eliges el anzuelo, con 28 variedades, el lugar idóneo (algunos están señalados en el mapa) y haciendo el gesto obvio agitas la caña para lanzar el cebo al lugar adecuado. Luego se tratará de recoger hilo en el carrete, hacer que el pez pique y luego llevarlo hasta la barca con dos conceptos: recoger y tirar, que se unirán en la Fiesta de pesca (un quick time event).



Rapala We Fish

Género: **Pesca / Party**
Desarrolladora: **Polygon Magic**
Editora: **Activision**
Precio: **26,95 €**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**



Pegi

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.0	7.8



Jugabilidad	Dificultad
7.2	8.0



Nota final

7.7

ZTGDOMAIN/NR 5.5
GAMINGAGE/USA 3.3



HASTA CUATRO JUGADORES PUEDEN competir por ser el que más peces saca del agua

SCENE IT? ¡ESTRELLAS EN PANTALLA!

PS3 360 Wii

CINEA SIN PASAR POR LA TAQUILLA



El trivial sobre cine de Xbox 360 se hace multiplataforma este año con un resultado altamente decepcionante. Con el cambio de plataforma sus apartados técnicos parecen haber perdido todo el cuidado que antes tenían. Lo mismo pasa con el juego online, simplemente inexistente, limitando las partidas al multijugador local.
La batería de preguntas es suficiente para no repetirse demasiado pronto, y la variedad de pruebas se mantiene al mismo nivel, pero sigue siendo netamente inferior a las entregas de *Scene it?* lanzadas en Xbox 360. Una pena, aunque ahora más jugadores pueden acceder a este divertido 'party game'.

Scene It? ¡Estrellas en Pantalla Gigante!

Género: **Party Game**
Desarrolladora: **A2M**
Editora: **warner**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:



Pegi



www.pegi.info

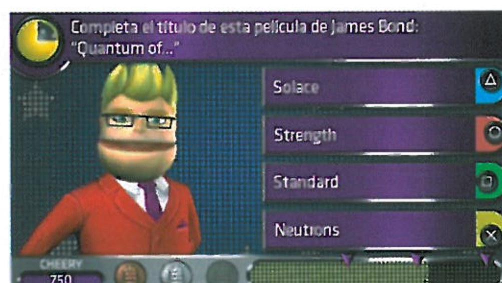
Nota final

6.5

BUZZ CONCURSO UNIVERSAL

PS3 PSP

AHORA TE INSULTA POR TU NOMBRE



Probablemente, aunque la saga de concursos Buzz son tremendamente populares, su presentador virtual debe ser uno de los personajes de videojuego más odiados por los jugadores. Encima, con esta nueva entrega, que primero salió para PS3 y ahora llega para PSP, el cargante presentador te insultará por tu propio nombre y así sus ironías serán más dolorosas.
Esta nueva entrega portátil de la saga incluye 5.000 preguntas nuevas, nuevos personajes y modos y posibilidad de descargar nuevos paquetes de preguntas para añadir a su extensa base de datos. Diversión portátil.

Buzz Concurso Universal

Género: **Party Game**
Desarrolladora: **Relentless**
Editora: **Sony**
Precio: **39,95€ (PS3); 29,95 € (PSP)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:



Pegi



www.pegi.info

Nota final

7.7

BAKUGAN: BATTLE BRAWLERS



POKÉMON, PERO CON CARTAS



Bakugan es un anime que cuenta la historia de Dan Kuso, un joven que un día cualquiera vive una lluvia de cartas del cielo. Inventa un juego con sus amigos para luego descubrir que va a tener que usarlo para proteger a su dimensión de un ataque externo.
Así, este *Bakugan: Battle Brawlers* trata de aprovechar el tirón de este fenómeno y extenderlo al mundo de las consolas. Se trata de un juego de cartas sin complicaciones, perfecto para fans de la serie, pero insuficiente para el resto de jugadores. Su propuesta se queda a medio camino por el intento de abrirse a todos los públicos. ■

Bakugan: Battle Brawlers

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Amp**
Editora: **Activision**
Precio: **49,95€ (PS3, 360, Wii) 29,95€ (PS2)**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:



Pegi



www.pegi.info

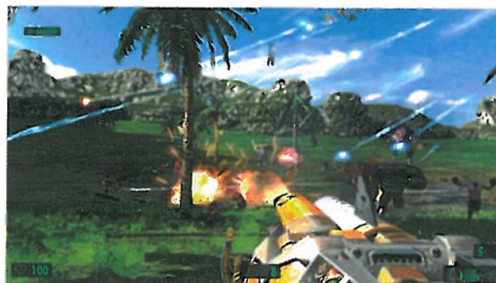
Nota final

6.5

SERIOUS SAM HD



UN CLÁSICO QUE SE RENUEVA



Tal vez muchos de vosotros no lo conocéis, pero *Serious Sam* es uno de los shooters más frenéticos y divertidos que han pasado por el PC. El juego original apareció en compatibles allá por el año 2001 y luego tuvo una adaptación a Xbox. Ahora, sus desarrolladores han renovado su apartado gráfico adaptándolo a los nuevos tiempos. La versión *Serious Sam HD* ya está disponible para descarga en Steam y, en breve, llegará a Xbox Live Arcade.
Ahora todo luce mucho mejor y sus 14 frenéticos niveles por el antiguo Egipto tienen un aspecto inmejorable. Todo aderezado con el ácido humor y las armas absurdamente potentes que caracterizan el juego. ■

Serious Sam HD

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **Croteam**
Editora: **Croteam / Steam**
Precio: **19,95€**
Jugadores: **2-16**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Texos**



Pegi



www.pegi.info

Nota final

8.0

AGAREST: GENERATION OF WAR

PS3

ROL TÁCTICO CON UN TOQUE PICANTE



Un auténtico éxito en Japón. Eso es lo que ha supuesto el lanzamiento en el país del sol naciente de *Agarest: Generation of War*, un juego de rol táctico por turnos que ahora ha llegado a nuestro país (con voces en japonés y textos traducidos al inglés). El juego es una verdadera joya para los amantes del rol nipón más clásico: estética anime por los cuatro costados, un sistema de combates por turnos que mezcla estrategia y una historia profunda que asegura más de 60 horas de juego. Además, el título se ha hecho muy popular por las escenas cinemáticas subidas de tono, cercanas al hentai japonés, que protagonizan sus jóvenes heroínas. ■

Agarest: Generation of War

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Red Entertainment**
Editora: **Shinestar**
Precio: **49,99 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:

Pegi



www.pegi.info

Nota final

7.0

COCOTO FESTIVAL

Wii

A TIROS CON EL DIABLILLO ROJO



Anque poco o nada conocido en nuestro país, Cocoto es un personaje infantil muy popular en Francia: un diablillo rojo que ha protagonizado un puñado de juegos. Ahora llegan sus dos nuevas aventuras, ambas para Wii. *Cocoto Suiprise* (un juego de pesca con caña de pescar incluída) y este *Cocoto Festival*, que también incluye un original accesorio: una chulísima escopeta de corchos para Wii.
Cococto Festival es un divertido juego de disparos que permite partidas de hasta cuatro jugadores utilizando los Wiimote o el accesorio escopeta incluido. La amiga de Cocoto, el hada Fairy, está en peligro y para socorrerla habrá que tirar de gatillo. ■

Cocoto Festival

Género: **Disparos**
Desarrolladora: **Neko Ent.**
Editora: **Herederos de Nostromo**
Precio: **39,90€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:

Pegi



www.pegi.info

Nota final

6.7

Descargas

Comprar sin salir de casa

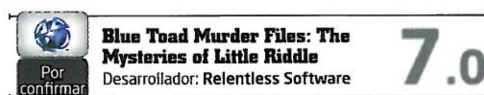
No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

BLUE TOAD MURDER FILES: THE MYSTERIES OF LITTLE RIDDLE

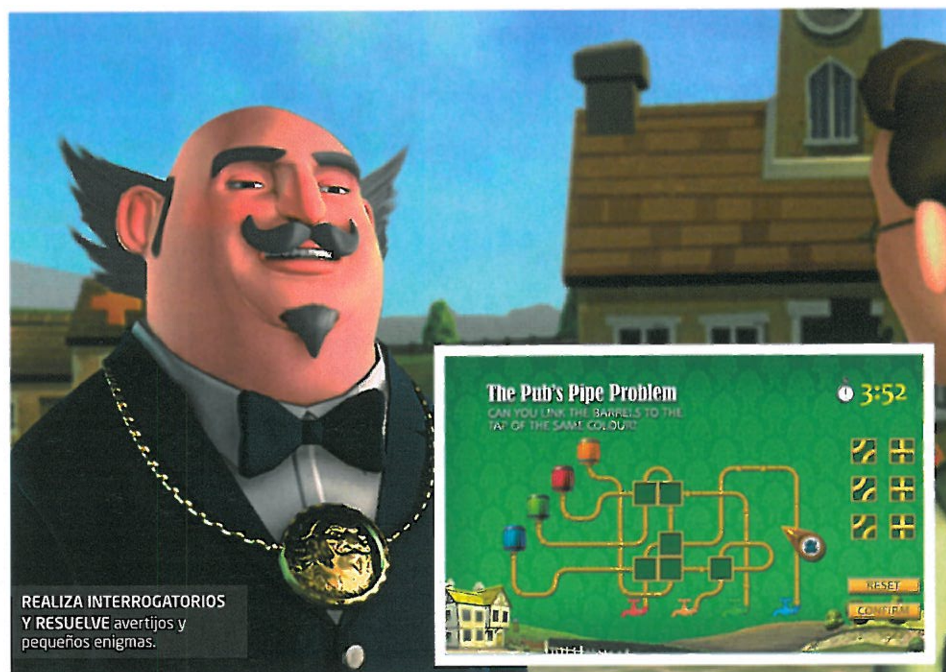
¿SERÁS CAPAZ DE DESCUBRIR AL ASESINO?

Los creadores del famoso *Buzz!*, alternativa digital a Trivial Pursuit, se inspiran ahora en el clásico Cluedo para crear su nuevo juego para PlayStation 3. Un título que llega por entregas.

Blue Toad Murder Files está compuesto inicialmente por ocho capítulos, aunque su carácter descargable permite una primera toma de contacto de los dos primeros únicamente, y su argumento gira en torno al pequeñísimo pueblecito de Little Riddle. Allí tendrán lugar una serie de sucesos cuyo origen tienen que descubrir los jugadores. Siguiendo los pasos de su anterior éxito, ***Blue Toad Murder Files*** permite a un máximo de cuatro jugadores participar en la resolución de cada uno de los ocho casos, planteando diferentes cuestiones a cada jugador. Y es que su peculiar desarrollo también tiene parte de aventura gráfica; primero se nos mostrará el caso a resolver y después el jugador correspondiente podrá elegir a dónde ir y a quien interrogar. Tras cada una de las secuencias, el jugador correspondiente deberá resolver pequeños acertijos. Muy entretenido.



Blue Toad Murder Files: The Mysteries of Little Riddle
Desarrollador: **Relentless Software**
Por confirmar
7.0



REALIZA INTERROGATORIOS Y RESUELVE acertijos y pequeños enigmas.



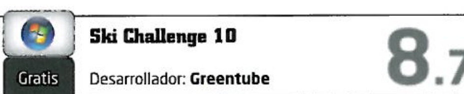
REALIZA TU MEJOR DESCENSO y compite con tus tiempos online.

Ski Challenge 10

ESQUIANDO GRATIS Y ONLINE

Para todos aquellos que no lo conozcan, *Ski Challenge* es un genial videojuego en 3D de esquí alpino para PC y Mac que lleva desde 2005 triunfando en Internet. Es un título completamente gratuito que ya ha enganchado a más de 6 millones de seguidores en todo el mundo. La temporada pasada sus servidores registraron hasta 260 millones de descensos por sus pistas de nieve virtual.

Ski Challenge 10 es la sexta temporada de este genial simulador que permite competir con tus mejores tiempos contra esquiadores de todo el globo. En el juego se organizan competiciones en las que participan millones de usuarios y tiene mucho éxito, sobre todo, en los países con mayor tradición en deportes alpinos. Si quieres probar tus dotes sobre los esquís, descarga el juego y compite desde la web *www.ski-challenge.com.*



Ski Challenge 10
Desarrollador: **Greentube**
Gratis
8.7



AFTER BURNER CLIMAX

› Llega a Xbox 360 y Playstation 3, en formato descargable, *After Burner Climax*, la genial recreativa que Sega lanzó en 2006 basada en una de sus sagas más laureadas. Así que ya sabes, si quieres pilotar este F-14 Super Tomcat corre a Xbox Live Arcade o PSNetwork.



VAGRANT STORY

› El impresionante juego de acción y rol que Square-Enix lanzó en el año 2000 para Playstation ya está disponible para su descarga y disfrute en PS3. Este clásico de los creadores de la saga *Final Fantasy* merece, y mucho, la pena. Y puedes descargarlo de Playstation Store por tan sólo 5,99 euros.



Dracula - Undead Awaking

CAZANDO VAMPIROS Y MÁS ENGENDROS

Increíblemente adictivo. Así resumimos este shooter frenético en el que nos ponemos en la piel de un cazavampiros sólo contra miles de hordas de demonios, zombies, lobos, demonios y demás engendros. Un 'Mini' que se puede jugar tanto en PSP como en tu PS3.

Dracula - Undead Awaking — 4,99 euros — Desarrollador: **Chillingo** — **7.5**

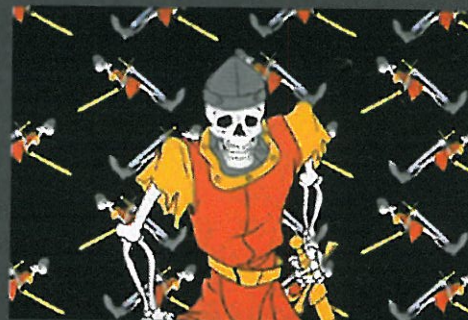


Dragon's Lair

VOLVEMOS A LA GUARIDA DEL DRAGÓN

Allá por el año 1983, ya ha llovido, se lanzó al mercado la recreativa *Dragon's Lair*, un juego que supuso una revolución y que se recuerda como uno de los hitos de la industria. El juego, que llegaría en un aluvión de versiones a los microordenadores y consolas domésticas de la época, utilzaba la tecnología de Laser Disc e inventaba la jugabilidad, tan utilizada ahora, de los 'QTE', sobre una impagable película de animación creada por el dibujande de Disney Don Bluth.

Ahora, este clásico genial llega en una versión imprescindible para Nintendo DS (también está disponible para iPhone). Puedes descargarte el juego de DSiWare por tan sólo 800 DSi Points y disfrutar de las aventuras del intrépido caballero Dirk en busca de su amada Dhapne, cautiva en la peligrosa guarida del dragón. El juego emula a la recreativa clásica, utilizando los botones para superar los eventos en la pantalla superior, mientras que en la inferior podemos consultar la puntuación y las vidas que nos quedan. Una maravilla en versión portátil.





DSiWare **Dragon's Lair** — 800 DSip — Desarrollador: **Digital Leisure** — **9.7**

Pallurikio

DISPARAR EN MODO RETRO

Has sido convertido en una pequeña bola roja y tu objetivo es salir de este loco mundo bidimensional en el que has ido a parar. Controla los movimientos y saltos de la bola a golpe de wiimote. Plataformas y rompecabezas de lo más adictivos en este juego loco para tu Wii. .

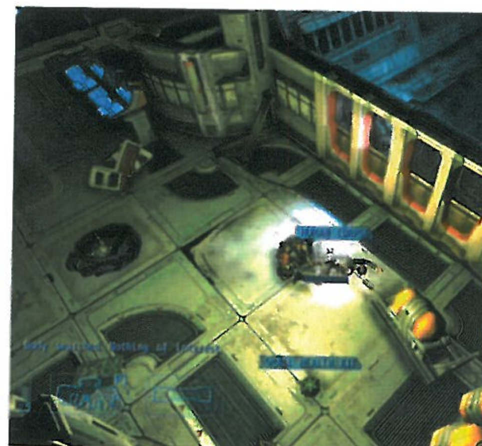
WiiWare **Pallurikio** — Por confirmar — Desarrollador: **Playstos** — **7.0**

Alien Breed Evolution Episodio 1

MATANZA ALIEN COMO LAS DE ANTES

Los chicos de Team 17 renuevan un clásico que les catapultó a la fama hace nada menos que 18 años. Este renovado *Alien Breed* llega en formato episódico y esta primera entrega se cuela entre los títulos más deseados de la tienda de Xbox Live Arcade.

Xbox Live **Alien Breed Episode 1** — 800MPs — Desarrollador: **Team 17** — **9.0**



Todos los atajos para triunfar

No hace falta que sufras si no consigues pasarte algún nivel o matar a un jefe. Con los trucos de este mes tus juegos favoritos serán un poco más fáciles

Xbox 360

Bayonetta



Cuando hayas superado el versículo 3 del capítulo 2, podrás caminar alrededor de la plaza de dicho versículo y acceder a unos teléfonos donde introducir códigos. El teléfono a la izquierda de las escaleras desbloquea armas. El que está a la derecha, accesorios. El situado en el otro extremo de la plaza desbloquea personajes. Introduce los siguientes códigos:

› **Bangle of Time (accesorio)** : Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, LT

› **Brazalete Climax (accesorio)**: Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, RT

› **Testimonio Eternal (accesorio)**: Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, RB

› **Bazilolions (arma)**:rriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y

› **Pillow Talk (arma)**: Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A

› **Rodin (arma)**: Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, LB

› **Jeanne (personaje)**: Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B

› **Little Zero (personaje)**: Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X

Trajes extras: Para acceder a los trajes extras, primero hay que pasarse el juego en nivel normal. Después, accede a las "Puertas del infierno" y desde ahí al "Tesoro de Rodin". Tendrás que comprar una costura por cada traje, todos cuestan 100.000 Halos. Una vez los tengas, podrás elegir cualquier traje pulsando RB al inicio del capítulo:

› **Traje de religiosa**: Compra la "Couture Bullet" (religiosa)

› **Traje de anciana**: Compra la "Couture Bullet" (anciana)

› **Uniforme P.E.**: Compra la "Couture Bullet" (uniforme P.E.)

› **Traje de Reina**: Compra la "Couture Bullet" (Reina)

› **Traje de Umbra**: Compra la "Couture Bullet" (Umbra)

› **Kimono Umbran**: Compra "Super Mirror" y conseguirás un Kimono. Hay tres tipos.

› **Bikini**: Compra "Couture Bullet" (varios). Hay dos bikinis distintos.

PSP

Tekken 6



Personajes desbloqueables: Para ello, tendrás que derrotarlos en el modo Arena y en determinadas circunstancias:

› **Anna**: Derrótala en G Corporation, Millennium Tower

› **Armour King**: Derrótalo en Lost Cemetery

› **Asuka**: Derrótala en Kazama-Style Traditional Martial Arts Dojo

› **Baek**: Derrótalo en West Coast Canal Industrial Complex

› **Bob**: Derrótalo en Central District, 11th Avenue

› **Bruce**: Derrótalo en G Secutiry Service, Operations Headquarters

› **Bryan**: Derrótalo en Southern Woodlands

› **Christie**: Derrótala en Seahorse Grand Hotel

› **Dragunov**: Derrótalo en container Terminal 7

› **Eddy**: Derrótalo en Tekken Force 4th Special Forces Operation Group Compound

› **Feng**: Derrótalo en Deserted Temple

› **Ganryu**: Derrótalo en Aranami Stable

› **Hwoarang**: Derrótalo en Industrial Highway 357

› **Heihachi**: Derrótalo en Mshima Estate

› **Jack-6**: Derrótalo en Container Terminal 3

› **Julia**: Derrota a todos los enemigos en G Science and Technology, Research Building 3

› **Kazuy**: Derrótalo en G Corporation, Millennium Tower Heliport

› **King**: Derrótalo con Marduk en Mixed Martial Arts Gym "Wild Kingdom"

› **Panda/Kuma**: Derrota a Kuma en North Nature Park

› **Law**: Derrótalo en West District, Chinatown

› **Lee**: Derrótalo en Violet Systems

› **Lei**: Derrota a todos los enemigos en ICPO Branch Office

› **Leo**: Derrota a todos los enemigos en 16th Archaeological Expedition's Excavation Site

› **Lili**: Derrótala en Queen's Harbour

› **Marduk**: Derrótalo con King en Mixed Martial Arts Gym "Wild Kingdom"

› **Miguel**: Derrótalo en South Bay Warehouse Area

› **Nina**: Derrótala en Mishima Zaibatsu, Central Subway Line

› **Paul**: Derrótalo en West District, 13th Avenue

› **Raven**: Derrótalo en Secret Underground Passage

› **Roger Jr.**: Derrótalo en Mishima Industries, Biotech Research Station Ruins

› **Steve**: Derrótalo en Abyss Gate

› **Wang**: Derrótalo en Fujian Tulou

› **Xiaoyu**: Derrótala en Mishima Polytechnic

› **Devil Jin**: Derrótalo en Nightmare Train

› **Jin**: Derrótalo en Azazel's Temple, Central Corridor

› **Mokujin**: Derrótalo en Subterranean Pavillion

› **Yoshimitsu**: Derrótalo en Kigan Island

› **Zafina**: Derrota a todos los enemigos en Mystic's Village

Escenarios desbloqueables: Hay tres escenarios a los que podrás acceder una vez hagas lo siguiente:

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

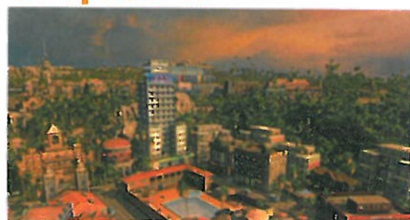
TUS TRUCOS

INFO@MARCAPLAYER.COM
Asunto: TRUCOS

› **Kigan Island**: Ve a Abyss Gate y derrota al hombre del sombrero de paja en dificultad Difícil. Llévate sus cosas y sal al mapa del mundo
› **Nighmare Train**: Supera el templo de Azazel
› **Subterranean Pavillion**: Supera la 16ª Expecición arqueológica en Difícil

PC

Tropico 3



Sólo sirve en PC. Tienes que introducir los siguientes códigos mientras juegas:
› **whiskey** :+20 en Relaciones con los Estados Unidos
› **vodka** : +20 en Relaciones con Rusia
› **nowhiskey** : -20 en Relaciones con Estados Unidos
› **novodka**: -20 en Relaciones con Rusia
› **muchopesos** : Ganas $100.000
› **speedygonzales** : Construcciones instantáneas
› **elpollodiablo**: Obtienes la victoria
› **dinggratz**: Aumenta la experiencia de los trabajadores, que se gradúan al instante
› **iamthestate**: Sin requisitos previos para los edictos
› **pachangasi** : Aumenta la felicidad
› **twoheadedllama** : Aumenta el turismo a 100
› **cheguevara**: Desencadena una ataque rebelde en la construcción
› **downwiththetyrant**: Desencadena un ataque rebelde en el palacio
› **civilwar**: Desencadena una represión
› **vivala0**: Desencadena una actividad subversiva aleatoria
› **vivala1**: Desencadena un intento de asesinato
› **vivala2**: Desencadena una crisis de rehenes
› **vivala3** : Desencadena una amenaza de bomba
› **vivala4**: Desencadena una huelga de trabajadores
› **vivala5**: Desencadena una ocupación de medios
› **generalpenultimo**: Desencadena un golpe militar

Ninja Gaiden Sigma 2

Para obtener las siguientes ventajas tendrás que completar el juego en determinadas condiciones:
› **Modo de misiones por equipos**: Termina el primer nivel del Modo Historia en cualquier dificultad
› **Test de Sonido**: Termina el juego en cualquier dificultad
› **Modo Mentor**: Termina el juego en nivel Acólito o Guerrero
› **Modo Maestro Ninja**: Termina el juego en nivel Mentor
› **Barra de vida dorada**: Termina el juego en nivel Maestro Ninja



COD MW Mobilized

Desbloquea nuevos modos completando el juego en diferentes niveles de dificultad.
› **Modo Arcade**: En nivel Normal o Difícil.
› **Modo Minijuegos**: En cualquier nivel de dificultad.
› **Modo Survival**: En el nivel más difícil.



Wii

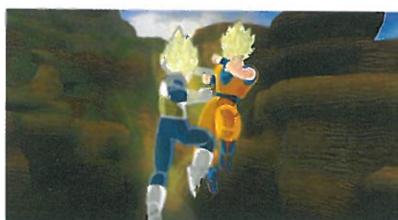
COD: Modern Warfare Reflex



Completa el modo campaña en cualquier nivel de dificultad para desbloquear el menú de trucos, está dentro de opciones. Para conseguir los trucos debes encontrar un determinado número de intels:
› **CoD Noir**: 2 intel
› **Imagen en negativo**: 4 intel
› **Super contraste**: 6 intel
› **Bolas de pintura**: 8 intel
› **Bombas Racimo**: 10 intel
› **'Un mal año'**: 15 intel
› **Habilidad de lentitud**: 20 intel
› **Munición infinita**: 30 intel

360, PS3

Dragon Ball Z: Raging Blast



Hay una serie de personajes desbloqueables. Estos son los más difíciles y para conseguirlos deberás realizar las siguientes acciones:
› **Broly, Super Broly, Broly LSSJ**: Completa ¡Libertad!
› **Broly SSJ3**: Tendrás que superar la batalla secreta 39, es decir, la misión "El Super Saiyan legendario renacido". Está bloqueada y tendrás que comprarla por 20 estrellas en la tienda estrella.
› **Vegeta SSJ3**: Tendrás que superar la batalla secreta 47, es decir, la misión "El Super Saiyan 3 más fuerte". Está bloqueada de inicio y tendrás que comprarla por 20 estrellas en la tienda estrella.
› **Super Gogeta**: Completa Fusión y Pothala Parte 1
› **Vegetto y Super Vegetto**: Completa Fusión y Pothala Parte 2
› **Videl**: Completa 'El estudiante'

360, PS3 NBA 2k10

JUEGA CON EL EQUIPO DE DESARROLLO

Si en el menú de códigos introduces la siguiente clave: **nba2k**, podrás jugar con un equipo formado por algunos de los desarrolladores del juego.

PSP Invizimals

SOBRE EL FINAL

En el mapa del mundo,mantén pulsado SELECT y después lo siguiente: **arriba, derecha, abajo, izquierda**. Escucharás un sonido y se abrirá una ubicación en el mapa. Mira en su interior. Ahora entra en la ola y apunta con la cámara al código especial. Aparecerá un Invizimal exclusivo.Pulsa x para capturlo.

Por Jorge Jareño / MADRID

iPhone > F1 2009

El mundial en pantalla táctil

A LOS MANDOS DE UN MONOPLAZA

Codemasters lanza la versión para iPhone de su simulador oficial.



Los aficionados al Campeonato del Mundo de Fórmula 1 ya pueden disfrutar del simulador oficial de la temporada 2009 en versión iPhone (o iPod Touch). Codemasters ha trasladado a esta platafroma su exitoso simulador, que ya ha triunfado en PSP y Wii. Y lo ha hecho de manera magistral, manteniendo el impresionante apartado gráfico y añadiendo todas las posibilidades de la pantalla táctil de los dispositivos de Apple, así como su sensor de movimiento.

Por supuesto, el juego incluye todas las escuderías y pilotos de la pasada temporada y te permite disfrutar de sus 17 circuitos oficiales. Y la versión para iPhone incorpora dos nuevos modos de juego exclusivos de esta plataforma, el modo Contrarreloj y el modo Resistencia, dos nuevos retos para los amantes de la velocidad.



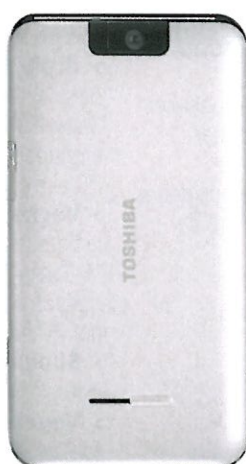


F1 2009

Desarrollador: **Codemasters**
Precio: **5,49 euros**
Lanzamiento : Disponible

9.5





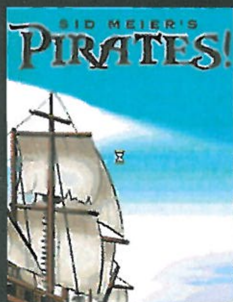


Toshiba TG01

TÁCTIL, POTENTE Y CON WINDOWS MOBILE

Toshiba acaba de lanzar al mercado su nuevo *TG01*, un potente y elegante móvil con una pantalla táctil descomunal (4,1 pulgadas) y que ya incorpora el nuevo sistema operativo Windows Mobile 6.5. La calidad de sus gran pantalla y la facilidad de su interfaz táctil 3D nos ha enamorado, además de su potencia, su conectividad (Wi-Fi, Bluetooth y GPS incluido) y su fantástico diseño. Una alternativa real al iPhone de Apple.

Sid Meier's Pirates ya tiene versión java



iPhone > Call of Duty: World at War Zombies

NAZIS ZOMBIES

La popular expansión del juego de Activision se pasa a la pantalla de Iphone. Para morirse.

Hace unos meses, el juego bélico para Xbox 360 y PS3 *Call of Duty World at War* recibía una expansión que fue acogida con muchas ganas por su legión de fans, una expansión con nuevos mapas pero, sobre todo, con un nuevo modo 'muertos vivientes' que volvió locos a los aficionados. Ahora tocaba enfrentarse a una legión de nazis zombies entre las trincheras de la Segunda Guerra Mundial.

Ahora, esta divertidísima expansión llega en forma de juegazo completo en versión iPhone. ***Call of Duty World at War: Zombies*** ha sido adaptado por el mismo equipo de desarrollo del juego original, Treyarch, y resulta un shooter excepcional. El título ofrece la campaña en modo 'single player' y una genial experiencia en modo cooperativo, con una visión completa 3D, conexión vía Wi-Fi para hasta cuatro jugadores en partidas por internet y conexión Bluetooth para hasta dos jugadores si tienes a tu colega junto a ti.





CoD World at War: Zombies

Desarrollador: **Treyarch**
Precio: **7,99 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.6

iPhone > Planet 51 Racer

LOCAS CARRERAS ALIENÍGENAS

La exitosa película de animación 'made in Spain' te invita a una competición muy especial.

Los chicos de Illyon ya han triunfado en las carteleras de medio mundo, pero el éxito de su película de animación, Planet 51, no se ha quedado sólo ahí, sino que sus videojuegos basados en el filme están entre los más vendidos.

Eso es lo que ha ocurrido con *Planet 51 Racer*, un divertidísimo juego de carreras con todos los protagonistas del filme, que lleva varias semanas en el 'top 10' de aplicaciones más descargadas en la Apple Store. Un juego de carreras realmente divertido y con muchos extras.





Planet 51 Racer

Desarrollador: **Zed**
Precio: **2,39 euros**
Lanzamiento : Disponible

7.2



iPhone > Shaun White Snowboarding Origins

NIEVE EN LA CARA

La divertida saga de Snowboard que triunfa en las videoconsolas llega a la pantalla del iPhone con *Shaun White Snowboarding: Origins*, una versión que aprovecha la pantalla táctil del iPhone o el iPod para que lleves a cabo los más de 50 trucos y combos sobre la tabla de snowboard. El juego cuenta con un tutorial guiado por el mismísimo Shaun White y varios videos reales con sus mejores trucos. Compite en cuatro localizaciones diferentes y decenas de pistas y montañas. Además, puedes colgar tus puntuaciones online.

Shaun White Snowboarding Origins

Desarrollador: **Ama / Ubisoft**
Precio: **3,99 euros**
Lanzamiento: **Disponible**

8.0



Java > World Series of Poker Hold'em

SERÁS UNA LEYENDA

Este videojuego oficial de las World Series of Poker te lleva a los casinos más importantes del mundo para que juegues competiciones reales de la más prestigiosa liga de poker. El título cuenta con unos sencillos controles y es el juego de poker más completo que hayamos visto. Consigue brazaletes de la WSOP y conviértete en toda una leyenda.

World Series Of Poker: Hold 'Em - La Leyenda

Desarrollador: **Glu Mobile**
Precio: **4 euros**
Lanzamiento: **Disponible**

8.5


EL TEST DIRECTX11 MUESTRA el efecto de la Teselación en las texturas.



ANÁLISIS

La más bestia del mercado

SAPPHIRE RADEON HD 5970 2GB

Hemos convencido a nuestro equipo de pruebas para que se dejase insertar este bicho de 34 cm de largo y dos slots que es pura fuerza bruta.

Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 519€

Le dio algo de miedo, pero es lo que pasa cuando un hijo dice que algo nunca ha probado no le gusta. ¿Cómo lo vas a saber si no lo has probado? Y lo cierto es que le gustó mucho, lo mismo que a la fuente de alimentación, que tuvo que dar lo mejor de sí misma para alimentar los cerca de 300W en full que esta placa exige, AMD dixit. ¿Qué ofrece este monstruo de la técnica? Pues se trata de la primera tarjeta dual de la familia 5xx0 de ATI con soporte para el traído y llevado DirectX11 que ya os hemos contado en anteriores números. Dual significa que trabaja en una especie de Crossfire interno con dos micros gráficos, en concreto los 5870, tope de gama monogpu de la firma en esta generación.



SÍ ES CIERTO, DA miedo y tendréis que mimar un rato a la placa base para que no le dé un soponcio.

Los números de la Sapphire HD 5970 son sorprendentes como podéis ver en su ficha técnica. Estos permiten resultados tan espectaculares como los que hemos podido comprobar in situ, con un framerate estable en juegos DirectX11 como Dirt2, incluido además en el pack de Sapphire



Por Duardo

DE NUEVO ALTOS PRECIOS

El último año fue un espejismo. ATI sabe que tiene un caballo ganador con su nueva serie 5x00 y sabiendo que está muy por encima de la competencia ha disparado el precio de su gama alta como no veíamos desde hacía dos generaciones. Lo bueno cuesta.



¿SABÍAS QUÉ... HD 5970

...Permite conectar una pantalla con la nueva conexión open source, Display Port?

...es la primera en la que hemos podido jugar a Crysis a 1680x1050 con filtros al máximo?

...ATI ha tomado la delantera a Nvidia por primera vez en 3 generaciones?



La ficha

- **GPU:** 2x 5870.
- **Memoria:** 2x1Gb GDDR5.
- **Reloj del núcleo:** 735 MHz.
- **Reloj de la memoria:** 4.040 Mhz efectivos.
- **Conexión:** PCI-Express 2.0.
- **Salidas:** Dual DL-DVI-I, Mini Display Port.
- **Extras:** Cupones Dirt 2 y Battle Forge.

para nuestro deleite y, por fin, un número de fps por fin jugable en machaca-gráficas como Crysis, en el que hemos conseguido una media mayor de 60.

Sus 2Gb de memoria de vídeo GDDR5 aseguran un rápido acceso a memoria para carga de texturas, aunque tenemos que recordar que esos 2Gb no son reales, porque un Crossfire, aunque sea interno, como es el caso, sólo es capaz de aprovechar la mitad de esta RAM por limitaciones de acceso de cada núcleo a la memoria.

De todas formas, es suficiente y lo hemos podido comprobar en títulos con gran carga de texturas como *ArmA II*, *GTA VI* o la beta de *Napoleon Total War* donde no hay el más mínimo problema a la hora de cargar tantos bytes de texturas.

Si queréis estar a la última y estáis dispuestos a pasar por caja, esta gráfica no os defraudará en absoluto. ■

Nota final

LA MÁS POTENTE del mercado y el chip gráfico más avanzado del momento. Como siempre, su precio es desorbitado para los tiempos.

8.5

ANÁLISIS

ASUS N61VN, LAS SERIES MULTIMEDIA SIRVEN PARA JUGAR

El acierto de los montadores en las series no específicamente orientadas al gaming es incorporar un buen rendimiento gráfico como este Asus N61vn.

Web: www.asus.es **Precio:** Asus N61Vn: 849€

La gama alta de la serie N60 de Asus ofrece prestaciones de sobra para disfrutar a cierto nivel de tus juegos y a un buen precio. En el modelo que nos ocupa, hemos podido correr Left 4 Dead 2 sin problemas y maravillarnos por la calidad de la pantalla de 16" y su resolución de 1366x768 Full HD, apta para reproducción multimedia al más alto nivel.

En este tipo de productos siempre se busca un rendimiento óptimo y una buena relación calidad precio. Si el equipo viene con un buen micro, el Intel Centrino P8700 que alcanza 2,53Ghz de reloj, le sumas 4 Gb de RAM, un disco de 500Gb y todo tipo de conectividad, sabes que vas a poder mover cualquier software de uso habitual y que el portátil te va a hacer el servicio que necesitas. La gráfica, en estas lides, suele ser secundaria. Pero en este caso, una Nvida GeForce GT 240M con 1Gb de VRAM dedicada es una grata sorpresa no esperable en este segmento. Es por eso que hemos decidido recomendaros un producto como éste para llevar vuestro ocio digital a cualquier parte. Si a eso le sumamos el software específico Asus, del que somos admiradores, está todo dicho.

La ficha

- **Micro:** Intel Centrino P8700 2,53Ghz.
- **Pantalla:** 16" LED 16:10 1366x768
- **Memoria:** 2x2048Mb DDR3.
- **Disco Duro:** 500Gb 5400rpm SATA
- **Gráfica:** Nvidia GeForce GT240 1Gb.
- **Pantalla:** 16" 16:10 1366x768
- **Pantalla:** DVD-RW Super Multi Doble Capa



Nota final

UNA SORPRESA EN su segmento que nos permitirá disfrutar de nuestro multimedia y jugar razonablemente bien.

9.0

ANÁLISIS

ARDISTEL ARCADE JOYSTICK: DISFRUTA COMO EN UNA RECREATIVA

Emulamos las máquinas de bar con este producto de Ardistel para PS3 con un manejo muy cómodo. ¿Qué juego probamos? Pues *Street Fighter IV*, por supuesto.

Web: www.mediamarkt.es **Precio:** Arcade Joystick: 24,95€

La comodidad y velocidad de respuesta convierten a este ***Arcade Joystick*** en una compra obligada para los hardcore de los 'beat'em up' sobre todo. Quizás mejoraríamos el agarre para que nuestra emoción no deba ser innecesariamente contenida. Un lujazo en la lucha.



Nota final

PUEDES JUGAR A cualquier cosa pero este control da lo mejor de sí mismo en los juegos de lucha o en los arcades más puros.

8.0

ANÁLISIS

ESCOPETA PARA MANDOS WII

Por fin, el para muchos, mejor arma de los juegos fps o los arcades sobre raíles, tiene su réplica para Wii. Let's rock.

Web: www.mediamarkt.es **Precio:** 14,95€

Una morbosa media sonrisa se dibuja en nuestro rostro cuando montamos esta réplica de escopeta en Wii. Para muchos, se trata del mejor arma para nuestros fps: grandes recuerdos desde *Doom*, pasando por *Half Life* y *F.E.A.R.* y terminando en qué vamos a poder hacer en nuestra Wii con *Resident Evil: The Dark Chronicles, The House of the Death: Overkill* o incluso en el tiro al plato de *Wii Play*.
El premontaje de la escopeta es curioso y divertido, trayendo la culata desmontada. Habría sido una flipada que los cañones se pudiesen extraer y usar una escopeta recortada... Bendito Doom, qué has hecho con nosotros. El punto de mira también es desmontable y nos invita a pensar que se trata de una forma de afinar la mirilla. Ya lo ajustaremos luego durante la configuración.
La primera sorpresa es que aunque se puede usar con o sin WiiMotion Plus (un acierto), tendréis que usar la protección de goma que se incorporó en los mandos de la consola de Nintendo tiempo después de su lanzamiento, por lo que si tenéis una Wii de las primeras, como yo mismo, el mando no se ajusta. Menos mal que sí disponemos del WiiMotion Plus y con su protección sí encaja. Aprovechamos para recomendaros que pidáis a Nintendo las protecciones de goma del Wiimote, ¡indispensables!
Ya en juego, comprobamos que el punto de mira está de adorno. Por mucho que hemos intentado configurarlo, el objetivo apunta mucho más abajo que lo visible en las mirillas. Por lo demás, en mano es un lujo, aunque la distancia que separa el gatillo del Wiimote hace que tengas que mover la escopeta con cuidado si no quieres salirte de la pantalla fácilmente.

La ficha

- **Descripción: Escopeta para Wiimote y Nunchaku. Culata desmontable, gatillo punto de mira y botones C/Z desmontables.**
- **Compatibilidad: Permite Wii MotionPlus.**

Nota final

UN MANEJO AL que debes acostumbrarte y la mirilla de adorno empañan un producto espectacular en tus manos y que se deseaba.

7.0



JUEGOS MUSICALES

EL BAJO DE KISS PARA ROCKBAND

Gene Simmons de Kiss se une al equipo Interactive Game Group y apadrina su bajo para el juego *Rockband*.

Los admiradores de Kiss están de enhorabuena con este exclusivo bajo apadrinado y firmado por el mismísimo Gene Simmons y que, como podéis ver en las imágenes adjuntas, es una auténtico espectáculo. Con la forma inconfundible de un hacha, el *Bajo Legendario Kiss* ofrece las dos zonas características de trastes del título musical, la superior más habitual y la inferior para solos sin necesidad de rasgueo.
El bajo es completamente inalámbrico y es más o menos tres cuartas partes del modelo original y más largo que otros controladores musicales. Personalizado con una decoración pintada que emula el mítico hacha, el bajo incluye también un autógrafo y una imagen de Gene Simmons completamente maquillado con el atuendo característico del grupo.
Por cierto, algunos de vosotros ya la tendréis uno, porque sorteamos tres en el pasado número de la revista **Marca Player**. ¡Contadnos qué os ha parecido!.



FLASHES

Portátiles

AHTEC PRESENTA SUS NUEVOS EQUIPOS GAMING

Ahtec es conocida por su buena relación calidad precio. Su nueva serie ***GWAR*** para jugar con procesadores i7, gráficas superiores y un aspecto cuidado. Además, los equipos son personalizables.



Nintendo DS

FUNDAS FASHION SLEEVE CON TELA DE ALGODÓN

Nos han encantado estas bolsitas de algodón similar al saco para nuestra Nintendo DS, con varios estampados y un bolsillo delantero donde caben varias tarjetas o incluso el stylus, Ardistel nos alegra el ocio portátil por sólo 14,95€.



Comunidad XBOX 360

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.

EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Nuestros tres gladiadores de Xbox Live han sido humillados en Lips Canta en Español. A partir de este mes rétales mandando un mail a MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?

1 Kakalot2 miembro del foro de accesoxbox.com

"¿Se sabe algo de la adaptación del 'Puño de la Estrella del Norte' para Xbox 360?"

Efectivamente, un juego basado en la saga del 'Puño de la Estrella del Norte' va a salir para Xbox 360 en tierras niponas. La adaptación, titulada ***Hokotu Musou*** en Japón, ya tiene fecha de lanzamiento alí, el próximo 25 de marzo. Promete ser tan sangriento y bestia como la obra original en la que se basará. Desgraciadamente, todavía no hay nada confirmado para Europa, pero la gran calidad que parece que tendrá el juego ofrece grandes esperanzas con respecto a su llegada a nuestro país.

Pásate por su foro y dispara...

2 Dono Wolverine
E-mail

Hola amigos de Marca Player. Llevo bastante tiempos leyéndoos y me encanta vuestra revista, aunque me lleve una decepción con el reportaje del sexo en los videojuegos... ¡Nunca lo publicásteis! Aparte, tengo algunas dudas sobre esta, nuestra amada consola blanca.

Estoy algo sobrepasado por los juegos que han salido nada más comenzar el año, ¿*Darksiders* o *Bayonetta*? ¿O mejor me espero a próximos lanzamientos? Otra de las preguntas que pasan por mi cabeza es si valen para algo los puntos de logro que se consiguen en cada juego. Y finalmente ¿A qué títulos habéis echado el ojo para el resto de 2010? ¿Qué queda todavía por anunciarse para las navidades del año que viene?

No os molesto más y muchas gracias por vuestra atención.

Respuesta:

Lo primero tenemos que señalar es que los contenidos de la revista están



sujetos cada mes a los cambios en las fechas de lanzamiento de los distintos títulos del mercado. Esto fue lo que ocurrió con el reportaje que nombras. Quién sabe si lo retomaremos en un futuro.

Entre los dos títulos que nombras, la elección es complicada, depende más de tus gustos que de la indudable calidad que albergan ambos. Si te gustan las aventuras además de la acción, la opción es *Darksiders*. Si prefieres ir directamente al grano y no tener que dar vueltas para conseguir un determinado objeto, opta por *Bayonetta*.

Por otro lado, sólo vas a tener que esperar un mes para disfrutar de *Mass Effect 2*, uno de los juegos del año (y eso que acaba de empezar), la elección final es tuya.

De lo que queda del recién empezado 2010 hemos echado el ojo a dos juegos exclusivos que llegaran durante este año. El primero es *Alan Wake*, que llegará antes del verano con ganas de hacernos pasar miedo. El otro título del que hablamos es *Halo Reach*, juego que podrás disfrutar antes de tiempo con la beta multijugador que incluía *Halo ODST*.

No podemos olvidarnos tampoco de grandes juegos de la calidad de *Max Payne 3, Bioshock 2, Red Dead Redemption, Splinter Cell Conviction, Dead Rising 2*...

"LA ELECCIÓN ENTRE DARKSIDERS Y BAYONETTA DEPENDE DE TUS GUSTOS"



El busca logros

XBOX maniac.es

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de XBox 360.





¡Marcha Barbuda! - 10G
Enrróllate con Ophelia llevando el atuendo de montañés.
El consejo:
Nada como una buena barba para besar a una bella dama.

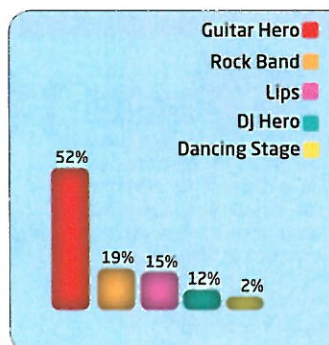




Gran Torneo - 40G
Alcanza el final de cada uno de los 3 desafíos más grandes con un personaje.
El consejo:
Necesitarás jugar con un grupo de amigos para llegar al final. La unión hace la fuerza.

La encuesta de www.accesoxbox.com:

accesoXbox.com



¿Cual es tu saga musical favorita?

A) Guitar Hero - 52%
B) Rock Band - 19%
C) Lips - 15%
D) Dancing Stage - 2%
E) DJ Hero - 12%

EL MES QUE VIENE:
¿Qué opinas del anuncio por parte de Microsoft de Game Room?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego bajo demanda de Xbox Live Arcade.

XBOX maniac.es

Bioware, desarrolladora responsable de *Dragon Age* y *Mass Effect*, carga contra los juegos de rol japoneses:

Silvanoshei: Razón no les falta. Los JRPG no evolucionan mucho, ya cuesta encontrar algo innovador. Pero que este tío diga esto no va a cambiar mis opiniones, yo los sigo disfrutando. Otro género que está igual son los shooters, creo que estaremos de acuerdo...

Zell28: Alguien está quemadito porque sus juegos no venden trillones de copias en Japón.... No digo más. Por cierto, que alguien le diga a este señor que los de los diálogos también pasa en sus juegos. Eso sí, ellos saben esconderlo mejor. Anda que no me reí en el 'círculo de magos', que llega un momento en el que todas las opciones llevan a la misma respuesta.

Sirbruce: Siempre hay alguien a quien le gusta pasarse 400 horas delante de una pantalla, afinando un poco más en un sistema al que poco a poco encuentra los fallos y los aprovecha para sacarse sus logros. Digamos que sí, que el de Bioware tiene su razón, pero también debe pensar en que a millones de usuarios les va que les den de lo mismo y en el mismo sitio, que les duela bien y que luego puedan ir a por más. Sí, japoneses que tienen esa mentalidad y que nacen donde les sale de los cojo***, que no tienen que vivir en Japón, sino que pueden ser de Bilbao y vivir en Valencia. Y parece que hay muchos más de los que creemos, si no, miremos 'Españoles por el Mundo' y seguramente encontremos unos cuantos. Bueno, dicho esto, después de acabarme más juegos de rol occidentales que japoneses, en mi opinión personal, seguiré en esta proporción mucho tiempo. Que sí, que los gráficos de los Final y sus pelis molan mucho, pero prefiero tener la libertad de elegir y no tener que empollarme sistemas más que machacados una vez tras otra.

CONCURSO



El mundo del deporte tiene pocas sagas míticas, una de ellas es Virtua Tennis. Con *Virtua Tennis 2009* podremos ponernos en la piel de los mejores tenistas del mundo. Si quieres comprobarlo envía un un SMS* al **25900** con la palabra clave **MP (espacio) TENNIS** para participar en el sorteo de uno de los 10 juegos que sorteamos. Se contactará con el ganador de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 € (IVA no incluido)



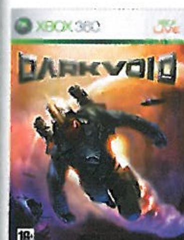


CONCURSO

5 PACKS DARK VOID

Xbox 360 se viste de gala para mostrarnos la última aventura de ciencia ficción: *Dark Void*. Sorteamos **5 packs especiales que incluyen el juego, una figurita de edición limitada y una camiseta del título** entre los lectores que participen en nuestro sorteo. Para ello, mandad un SMS* al número **25900** con la palabra clave **MP (espacio) DARK**. Se contactará con los ganadores de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 € (IVA no incluido)







Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de PS3

El éxito de MW2 nos hace plantear el nuevo reto con el mismo juego.

Nuestro reto:

COD MW2

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y únete a él en una partida de Modern Warfare 2. ¡Podrías ganar un juego de PlayStaton 3!

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Qué te gustaría ver en el próximo firmware de PS3?

1 Rascadeta
e-mail

Respuesta:
Aunque sé que es una utopía, me gustaría que al fin incluyesen la compatibilidad con juegos de PS2 y, porque no, ya que los juegos PSP Minis funcionan, ¿porqué no hacer la consola compatible con los demás juegos de PSP a la venta en PlayStation Store?
Y ya puestos, aprovechando sus posibilidades multimedia y teniendo en cuenta que en PSP ya existe, también podrían hacer una versión de Skype para PlayStation 3 y aprovechar la cámara PlayStation Eye para realizar videollamadas.

Foro

3 Luis Miguel
e-mail

Hola soy Luis Miguel y soy un gran fan del fútbol y de las carreras y por eso me voy a comprar la nueva PS3 Slim. No se que juegos comprarme...
1.- ¿Es mejor PES 2010 que FIFA 10?
2.- ¿Es Colin McRae Dirt 2 mejor que NFS Shift?
3.- ¿La PS3 Slim tiene alguna opciones más que las antiguas PS3?

Respuesta:
Pues si te gustan el fútbol y las carreras, una de dos, o fichas a Roberto Carlos o te compras una PlayStation 3. Como suponemos que te decantarás por la segunda opción, aquí tienes algo de ayuda:
1.- Llevamos años repitiéndolo: aprended a jugar con FIFA y veréis la luz... PES sigue fiel a sus principios mientras FIFA acerca aún más la experiencia al fútbol real.
Técnicamente, no hay color; el título de EA Sports le da sopas con ondas al "Pro". Eso sí, PES 2010 sigue siendo la mejor alternativa para las "timbas" con colegas... aunque lo más triste es que es porque todos tus amigos habrán jugado a algún PES y el último se juega igual que hace diez años.
2.- Shift le da un buen lavado de cara a la saga, que últimamente estaba demasiado inclinada hacia el arcade, y acerca a Need For Speed a la simulación de una forma impresionante. Eso sí, DIRT 2 es mucho juego... gráficamente es impecable, contempla una buena cantidad de disciplinas de conducción, su curva de dificultad es PERFECTA y no podemos imaginar un sistema de control y conducción mejor que el del título de CodeMasters. Por si no lo habías notado, nos quedamos con Colin McRae.
3.- Son prácticamente iguales; de hecho, en lugar de tener algunas opciones más, tiene algunas menos. La más importante de ellas es la desaparición de la opción para instalar Linux en una partición del disco duro.







No sabemos muy bien a que se debe esto... ni cual es el motivo de la desaparición de la compatibilidad con los juegos de PS2 en los modelos que no sean de 60GB; después de tanto tiempo, suponemos que los programadores de Sony podrían haber encontrado la forma de emular la consola con el potente hardware de PS3, pero nos equivocábamos.

3 Raúl Montes
e-mail

¡Hola! Soy un apasionado de la PS3 y confío en que algún día pueda llegar a convertirse en el centro multimedia universal, ya que aunque me encantan los juegos, también utilizo la consola para ver películas, escuchar música, etc. Por eso precisamente tengo alguna que otra duda:
1.- ¿Llegará el día en el que la consola reproduzca el archiconocido formato MKV de forma nativa?
2.- ¿De qué va todo eso de la actualización 3D para PlayStation? ¿Podremos jugar y reproducir Blu-ray's en 3D? ¿En nuestra TV actual? Estoy un poco perdido...
3.- Soy incapaz de reproducir ficheros

> "**PES** SIGUE FIEL A SUS PRINCIPIOS, MIENTRAS **FIFA** ACERCA AÚN MÁS LA EXPERIENCIA AL FÚTBOL REAL"

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Comunidad Playstation**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

POWERED BY



Carta del mes

Sorpresas de última hora

1 **Cereza**
e-mail



Llevamos meses viendo el progreso en el desarrollo de juegos como Uncharted 2 y Modern Warfare 2... y me he dado cuenta de que Bayonetta me gusta mucho más que cualquiera de los dos anteriores. ¿Soy yo o el juego de Sega es un bombazo?

Respuesta:
No te preocupes, tus sentidos no te engañan. Bayonetta se ha convertido, por méritos propios, en el juego de acción de la temporada.

Para el mes que viene...

Ya sabemos los mejores, pero, ¿cuál es el peor juego del año para PS3?

Mándanos a marcaplayer@unidadeditorial.es, con el asunto Comunidad Playstation, cuál crees que es el peor juego del año 2009. ¡Las mejores sugerencias se llevarán un juego!





de video de más de 4GB en PS3 desde un disco duro externo; ¿está estropeado mi disco duro o tiene algo que ver con la consola?

Respuesta:
Yo estoy contigo, Raúl. ¡Y pensar que hay gente que se compra un disco duro multimedia teniendo una PlayStation 3!
1.- Teniendo en cuenta que el formato MKV rivaliza directamente con el formato Blu-ray... y no precisamente en las tiendas (ya sabes a lo que me refiero), la posibilidad de que la consola reproduzca MKV de forma nativa es prácticamente imposible. La única forma de reproducir este tipo de ficheros es convirtiéndolo primero a un formato legible por la consola, y la mejor forma de hacerlo es a través del programa MKV2VOB (www.mkv2vob.com).
2.- Aún es un poco pronto para hablar de 3D... hay varias formas de recrear contenidos en 3D y todavía se está buscando un estándar. Eso sí, aunque no tendrás que cambiar de consola para poder experimentar juegos y películas en 3D, sí que tendrás que comprarte una tele nueva... No te preocupes por las dudas, 2010 se va a convertir en el año de las 3D y la información no tardará en llegar.
3.- No te preocupes, no tienes ningún problema con tu consola ni con tu disco duro; PlayStation 3 es incapaz de leer otro formato que no sea FAT32 de una unidad externa, y en dicho formato no se pueden almacenar ficheros de más de 4GB... a dividir tocan.

LO MÁS ESPERADO

1	God of War III (PS3)
2	Final Fantasy XIII (PS3)
3	Gran Turismo 5 (PS3)
4	Heavy Rain (PS3)
5	The Last Guardian (PS3)
6	Bioshock 2 (PS3)
7	Yakuza 3 (PS3)
8	Max Payne 3 (PS3)
9	Castlevania: LOS (PS3)
10	Red Dead Redemption (PS3)

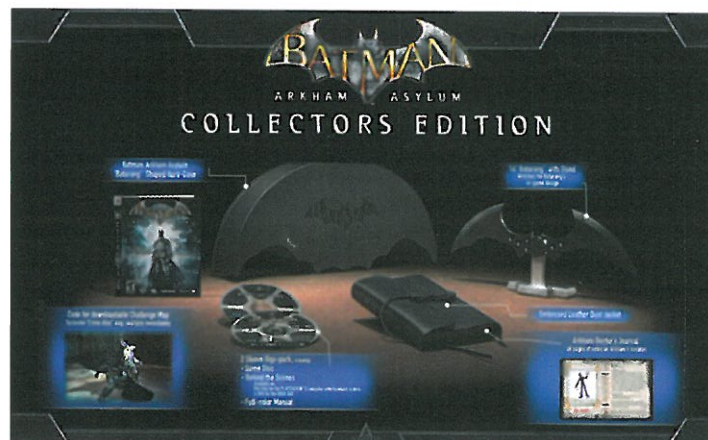
Concursos

CONCURSO Agarest

Por cortesía de Shine Star, tenemos cuatro copias de ***Agarest: Generation of War*** para PS3. Un RPG táctico (que mezcla estrategia por turnos y rol puro nipón) que nos llega desde el país del sol naciente. El juego es un título de culto en Japón y mezcla más de 60 horas de rol con un buen puñado de cinemáticas anime.

¿Quieres una copia? Envía un **SMS** con el texto **MP AGAREST** al **25900**. ¡Suerte!
* Precio de SMS, 1,39 € (IVA no incluido)





CONCURSO BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Sorteamos **1** edición especial de ***Batman: Arkham Asylum*** por cortesía de Koch Media. Uno de los juegos de acción del pasado año 2009, en su versión especial, puede ser tuyo. La mencionada edición incluye un batarang con su pedestal, el diario del Doctor Arkham (48 páginas con las anotaciones de los reclusos), un DVD video del "cómo se hizo" y un código para descargar un nivel extra en el juego para el modo Desafío.

Para participar en el concurso, envía un SMS* al 25900 con el texto MP BATMAN. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 € (IVA no incluido)

Comunidad Nintendo®

Wii. NINTENDO DS.

Encuesta Febrero revogamers www.revogamers.net

En el nuevo Zelda Wii ¿Dónde deben poner más empeño?
A) Historia B) Múscia C) Estructura D) Control y E) Mazmorras

Visita www.revogamers.net y vota tu opción. Sorteamos un juego de Wii.

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Cuál será el mejor juego de 2010?

1 jHuesos miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:
He votado por el *Zelda Wii* porque creo que es el que mas expectacion tiene, aunque mi corazon este con el *Mario Galaxy 2*. El primero es mi juego favorito de la Wii, y uno de los mejores que he jugado en bastantes años: ningún juego me ha transmitido en mucho tiempo mas magia. Este me sorprendera menos, está claro, pero creo que llevara "la fórmula" hasta casi la perfección: más y mejor. Y diciendo eso de uno de los que ha sido reconocido por la prensa como uno de los mejores juegos de la generacion.

Foro

1 Vegih
miembro del foro Revogamers

Hola, me llamo Pablo, y para mi el juego del 2010, se que es muy pronto pero habrá que elegir. Yo creo que va ser el Mario Galaxy 2. Mi segunda opción es el Zelda (si saliera en 2010), luego el tercero va el Metroid, y el mas esperado en mi caso y el que veo que tiene muy buena pinta es el Monster Hunter 3, (espero que no me decepcione como el anterior).

2 Ricardo 2002
miembro del foro Revogamers

El año que viene, Wii va sobrada de títulos. Deberían aparecer: Final Fantasy Crystal Bearers, Silent Hill: Shattered Memories o Dragon Quest X.

3 Agustín Ortiz
e-mail

Objetivo cumplido, hace un par de meses me quejé de la poca consideración que Rising Star Games estaba teniendo con los usuarios españoles, al no traernos traducido a nuestro idioma el juego de Wii, *Fragile*. Pues ahora tengo que comerme mis palabras (de muy buena gana por cierto), gracias a Blogocio y a los jugadores españoles de Wii, por primera vez los usuarios van a participar en el proceso de traducción de un juego de forma oficial.
Por problemas de tiempo la inclusión de una traducción a nuestro idioma en el juego es imposible, pero no es descartable que aparezca de alguna manera junto al juego.
Desde aqui pido a los usuarios que quieran ayudar (sólo hace falta tener conocimientos de inglés), se den un paseo por DSWII.ES. Muchas gracias Marca Player por darnos voz a través de este medio y un saludo.

Respuesta:
Bueno Agustín, parece que la lucha entre David y Goliat repite resultado y han ganado los más débiles a priori. Enhorabuena y a seguir luchando por hacer que los juegos lleguen a nuestro país en nuestro idioma.

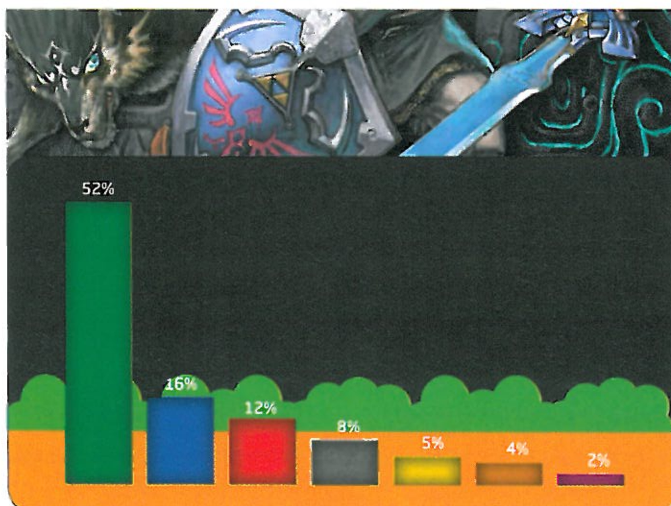
4 Alberto Plaza
e-mail

Soy un usuario de Nintendo Wii y lector de vuestra revista Marca Player. Os



Resultados encuesta de enero en: revogamers www.revogamers.net

¿Cuál es el juego de Wii más esperado en 2010?
A) Metroid Other M
B) Super Mario Galaxy 2
C) Zelda
D) No More Heroes 2
E) Red Steel 2
F) Monster Hunter 3
G) Otro



"AUNQUE ZELDA SERÁ EL JUEGO DE 2010 MARIO GALAXY SERÁ UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE LA GENERACIÓN"


FRAGILE, EL JUEGO DE Rising Star Games que distribuye Namco Bandai en nuestro país no viene ni traducido, ni doblado a nuestro idioma, lo cual provocó las quejas de los usuarios.

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
nintendo@marcaplayer.com
con el asunto: **Comunidad**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

POWERED BY 

Concursos

envio este email como respuesta a vuestra peticion en el avance de *Sin & Punishment 2* en la revista nº 11. En efecto, he completado la primera parte de la Consola Virtual. Lo que más complicado me pareció fue el sistema de créditos en la misión en que tienes que destruir una especie de meteorito que va a impactar en la Tierra mientras un robot gigante te dispara; la demás esta fácil porque cada vez que eliminas 100 enemigos te dan un crédito.

Respuesta:
Wow, Alberto, ¡eres un hacha! A ver si podemos ponernos en contacto contigo en cuanto tengamos las copia del nuevo Sin & Punishment para que nos des unos cuantos consejos. Un saludo figura. Por cierto, te mandaremos un regalito por tu colaboración.

CONCURSO SPORTS SOFT PACK

Si quieres dar una nota divertida a tus partidas con algunos de los juegos deportivos de Wii, lo mejor es complementar el mando con los periféricos de Ardistel del pack **Sports Soft Pack 4en1**. Sorteamos 5 unidades que nos ha enviado Ardistel entre todos aquellos mensajes SMS que enviéis al número **25900** con la palabra clave MP (espacio) WIIPACK.
El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluidos)



CONCURSO Think

Para entrenar la mente, siguen apareciendo juegos como este Think: Mente Sana en Cuerpo Sano que sacará lo mejor de tu cerebro. Si quieres hacerte con uno de los cuatro juegos que sorteamos para Wii, participa en nuestro sorteo de Think: Mente Sana en Cuerpo Sano enviando un SMS* al **25900** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y la palabra **THINK** para participar el en sorteo de una de las 4 copias que Koch Media nos ha facilitado. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluidos)



CONCURSO PISTOLA ARDISTEL PARA WII

Con la gran cantidad de shooters sobre raíles que han aparecido en los últimos tiempos, seguro que esta pistola te viene genial para afinar tu puntería. Es la **Precision FX** de Ardistel y tenemos 5 unidades para sortear entre todos nuestro lectores que envíen un SMS al número **25900** con la palabra clave MP (espacio) **PISTOLA**. A partir de ahora apuntar a la cabeza en Dead Space Extraction, Resident Evil o House of the Dead será mucho más sencillo. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluidos)



CONCURSO BASE RECARGABLE BLUELIGHT WII

Uno de los desastres de nuestro tiempo es que se acaben las pilas del mando en mitad de una partida. Para estar siempre preparado no ay nada como unas baterías recargables y esta base de recarga de Ardistel. Sorteamos **5** unidades de la ***Base de Recarga Bluelight*** que nos ha enviado Ardistel entre todos aquellos mensajes SMS que enviéis al número 25900 con la palabra clave MP (espacio) **RECARGA**. Y olvídate de quedarte sin pilas.
El ganador será contactado de forma privada e individual.

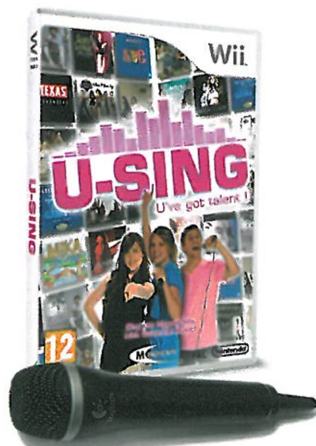
* Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluidos)

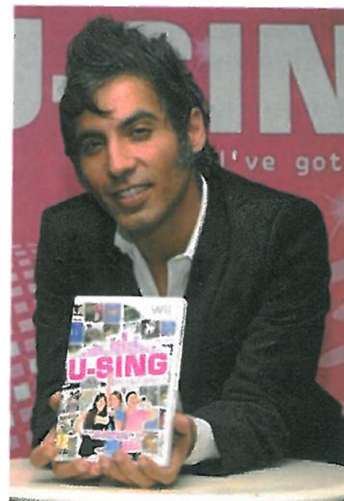


CONCURSO U-SING FIRMADO POR PITINGO

Si eres de los que te emocionas con la canción, este U-Sing no sólo te trae a los mejores intérpretes españoles, sino que Marca Player pone a tu disposición 5 copias del juego para ser sorteadas entre todos los participantes que envíen un SMS al **25900** con la palabra clave MP (espacio) USING. Pero además, si eres de los que disfrutan del 'flamenquito' seguro que la canción de U-Sing de Pitingo está entre tus preferidas. Tenemos una copia del juego firmada por el artista. ¿La quieres? Pues envía un sms con la palabra PITINGO al 25900.
El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluidos)





Comunidad PC



POWERED BY



Carta del mes

Sobre la versión PC de Modern Warfare 2

1 **Iago Bello**
e-mail

No pongo en duda la calidad de ***Modern Warfare 2***, ya que me parece un juego impecable (SP y operaciones especiales son espectaculares y muy originales). Pero quiero comentar la falta de respeto a la comunidad 'pcera' y a los 'hardgamers' por parte de InfinityWard y Activision, ya que en este ***Modern Warfare*** no tenemos consola ni servidores dedicados (y no hablo ya de mods o modificar aspectos del juego a nuestro antojo, etc..) Son dos cuestiones que matan el 'hardgaming' en PC, cuando esta comunidad ha sido siempre fiel a la saga (y a otras del mismo género), con grupos, clanes y competiciones. Nos gastamos dinero en hardware y periféricos para poder tener cosas que no aportan las consolas, y esta compañía nos vende un juego consolero total en el que no podemos modificar nada, ni siquiera filtrar por país para buscar jugadores en IWnet o Fail IW. Me gustaría saber vuestra opinión al respecto. Muchas gracias a todo el equipo de Marca Player por esta revista.



EL MULTIJUGADOR DE MW2 en su versión PC ha sido claramente decepcionante

Respuesta:
Saludos, Iago. Lo cierto es que los usuarios de PC nos hemos encontrado con un producto que, en relación a lo que estábamos acostumbrados, no alcanza las expectativas creadas. Los usuarios activos de clanes, modders, etc,... no son habituales en el mundo de las consolas y, mucho nos tememos que la unificación de experiencias de juego online entre plataformas acabará perjudicando al PC. Pero el poder está siempre en los usuarios y la experiencia nos enseña que muchas compañías han dado marcha atrás ante medidas claramente impopulares.

El ordenador se me cuelga jugando...

2 **David Sopesén**
Madrid

Hola a todos. Acabo de comprar un equipo premontado de una marca conocida y me encuentro con un grave problema. Cuando llevo un rato jugando el ordenador se me bloquea y se queda la imagen congelada. En ese momento me toca reiniciar para poder seguir. Me pasa en bastantes ocasiones y no sé qué hacer. ¿Qué me recomendáis? Ocurre jugando a cualquier título, aunque no se trate de uno con mucha exigencia gráfica, por lo que en principio descarto un problema de temperaturas. La gráfica que tengo instalada es una nVidia GTX230 y el sistema operativo que utilizo es Windows 7. Los drivers de la gráfica los he actualizado correctamente, borrando los anteriores y sigue igual.

Respuesta:
Saludos, David. En principio, los equipos premontados pasan un proceso de revisión muy exhaustivo, por lo que es poco probable que pueda ser un problema de falta de voltaje de la fuente de alimentación en la línea de 12V, eso suele ocurrir en equipos caseros mal balanceados en cuento a picos de consumo y con gráficas mucho más 'come-watios' que la que tú tienes. Lo que parece evidente es que esa congelación de imagen en juegos es debida a un malfuncionamiento en la gráfica, tanto a nivel de temperaturas como a un posible problema de drivers. Una opción que te damos antes de que tires de garantía ya mismo es que pases un programa de medición de temperaturas como, por ejemplo gpu-z en *http://www.techpowerup.com/gpuz/*. Lo que tienes que ver es la temperatura en reposo y a pleno rendimiento. De todas formas, por ejemplo, la GTX275 que tengo yo puesta ahora mismo me marca en reposo 35° (¡Hace un frío en Madrid!), pero estas gráficas están preparadas para aguantar por encima de 90°. Nuestro consejo es que, si no es un problema de drivers y estás a tiempo, tires de garantía y te la cambien.

Concursos

CÓMO PARTICIPAR
Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

"NOS GASTAMOS DINERO PARA PODER TENER COSAS QUE NO APORTAN LAS CONSOLAS"

Iago Bello, en relación a la versión PC de ***Modern Warfare 2***

Concursos



50 Packs post navideños en los que puedes ganar

10 Warhammer Online Edición Coleccionista

20 Warhammer Online Edición estándar

40 Ediciones Especiales de League of Legends

50 Pin + Colgante + Camiseta de GOA

Un pack de lujo por gracia y obra de los amigos de GOA, padres de Warhammer Online y otros grandes títulos. Diversión garantizada.

CÓMO PARTICIPAR
Manda un SMS al 25900
con el asunto: **MP GOA**
Coste del SMS: 1,39 € impuestos incluidos)

ardistel

speedracer ULTIMAT3

El nuevo volante para PS3.™

Cambio de marchas secuencial, semi-automático y freno de mano independiente.

Incluye todos los botones y funciones necesarios para mayor compatibilidad.

Pedales de aceleración y freno de gran tamaño para mayor comodidad.

Diseño exclusivo, totalmente innovador y tecnológicamente superior.



Con Freno de Mano y Cambio Secuencial

www.ardistel.com

> Guía de Compras

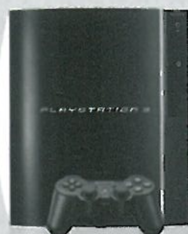
Los mejores juegos del mercado con todos sus precios

Los recomendados



Nuestro queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	19.95	9.5
2	Ratchet & Clank A.	29.95	---
3	R&C Atrapados...	69.95	8.7
4	Lego Indiana Jones	29.95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	19.95	---
2	Pure	14.95	9.2
3	Colin McRae Dirt 2	59.95	9.0
4	NFS Shift	69.95	8.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	59.95	9.6
2	Tekken 6	69.95	9.4
3	Fight Night R. 4	69.95	---
4	Smackdown 10	64.95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Oblivion: Elder Sc...	26.95	---
2	Fallout 3	19.95	9.3
3	Dragon Age	69.95	9.0
4	Eternal Sonata	56.95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26.95	---
2	Endwar	26.95	8.5
3	Civilization Rev.	39.95	---
4	C&C Red Alert 3	69.95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49.95	9.2
2	Rock Band Beatles	49.95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69.95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69.95	9.7
2	Call of Duty IV	49.95	---
3	Killzone 2	29.95	9.6
4	Metal Gear Solid 4	29.95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	69.95	9.4
2	PES 2010	59.95	8.9
3	Virtua Tennis 2009	64.95	---
4	Skate	26.95	---

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	SSF2 Turbo HDR	14.95	---
2	Pain	7.95	---
3	Pixel Junk Eden	7.99	---
4	Pixel Junk Racers	7.99	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Uncharted 2	69.95	9.7
2	GTA IV	29.95	---
3	Batman Arkham A.	69.95	9.6
4	Assassin's Creed II	69.95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



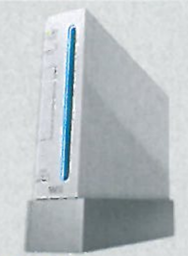
Lázaro 'Doc'
PLAYSTATION 3

Avatar

EL JUEGO DE LA PELÍCULA DEL AÑO te transportará a Pandora. Allí te encontrarás con un título de acción en tercera persona en el que controlar a humanos o a Na'vys.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Super MarioGalaxy	44.95	9.7
2	New Super Mario	49.95	9.2
3	Super Paper Mario	49.95	8.4
4	Mushroom Men	56.95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46.95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49.95	8.9
3	NFS: Nitro	49.95	7.9
4	Cars	29.95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49.95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39.95	8.9
3	WWE SD 2009	24.95	8.8
4	Castlevania Judg.	29.95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	FF Chocobo's Dun.	36.95	8.2
2	Marvel Ultimate A.	59.95	7.5
3	Spectrobes O...	59.95	7.8
4	Monster Lab	19.95	6.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39.95	9.0
2	Pikmin 2	29.95	8.0
3	Overlord Dark L.	49.95	8.6
4	Animal Crossing	49.95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39.95	9.2
2	Rock Band Beatles	29.95	9.0
3	GH: Metallica	59.95	9.0
4	Let's Tap	19.95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	46.95	9.5
2	MW Reflex Ed	59.95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49.95	9.2
4	Resident Evil: TDC	49.95	9.1

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39.95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49.95	9.0
3	PES 2009	19.95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59.95	8.9

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19.95	8.6
2	Rayman Raving	29.95	9.6
3	Trivial Pursuit	39.95	8.2
4	Mario Party 8	49.95	6.2

Acción

		PRECIO	NOTA
1	S.H. Shattered M.	39.95	8.9
2	MadWorld	29.95	8.3
3	No More Heroes	59.95	8.2
4	Cursed Mountain	49.95	8.0

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
WII

Resident Evil: D.C.

EL ÚLTIMO RESIDENT EVIL exclusivo de Wii vuelve a ser un buen shooter sobre raíles. Conocerás hechos acaecidos durante antiguos episodios de la saga.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26.95	8.7
2	Tomb Raider Und	29.95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29.95	8.6
4	Lego: Ind. Jones 2	59.95	7.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64.95	9.5
2	Pure	59.95	9.2
3	Midnight Club L.A.	29.95	9.1
4	Colin McRae Dirt 2	59.95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	59.95	9.6
2	Tekken 6	69.95	9.4
3	Soul Calibur IV	29.95	---
4	Smackdown 10	64.95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Oblivion	29.95	---
2	Fallout 3	19.95	9.3
3	Fable 2	49.95	9.3
4	Dragon Age	69.95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39.95	8.6
2	Endwar	59.95	8.5
3	Civilization Rev	59.95	---
4	Tropico 3	49.95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49.95	9.2
2	Rock Band Beatles	29.95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69.95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69.95	9.7
2	Bioshock	19.95	---
3	Halo 3	29.95	---
4	Left 4 Dead 2	69.95	9.2

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	69.95	9.4
2	Fight Night 4	69.95	8.9
3	NBA 2K10	59.95	8.9
4	PES 2010	59.95	8.9

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Portal: Still Alive	1200	---
4	Geometry Wars 2	800	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29.95	---
2	Batman Arkham A.	59.95	9.6
3	Assassin's Creed II	69.95	9.6
4	Bayonetta	69.95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan García
XBOX 360

Darksiders

CONVIERTETÉ EN JINETE DEL Apocalipsis y vuelve a reestablecer el equilibrio entre cielo e infierno en este gran juego de acción con elementos de rol y puzles.



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Locoroco 2	29,95	8.0
4	Crash: Guerra...	39,95	7.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	F1 2009	39,95	8.7
4	Gran Turismo	39,95	8.5

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Smackdown 2009	19,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Star Ocean SE	39,95	---
3	Phantasy Star P	44,95	---
4	Invizimals	49,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Endwar	19,95	8.5
2	Mytran Wars	29,95	8.4
3	Badman	29,95	---
4	Play Chapas	29,95	6.7

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retr.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow.	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W.	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War CO	19,95	---
2	GTA Vice City Stor.	19,95	---
3	Monsters Hunter	29,95	9.2
4	GTA: Chinatown	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PSP

Tekken 6

SI TE GUSTAN LOS JUEGOS de lucha no te puedes perder Tekken 6. Una conversión prácticamente idéntica a las de PS3 y Xbox 360 en cuanto a modos y personajes.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	Bomberman 2	19,95	8.0
4	Sin Chan: Avent...	19,95	7.8

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
3	The World Ends...	39,95	8.7
4	KH 358/2 Days	36,95	8.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
3	GHoT: MH	39,95	7.2
4	Guitar Hero on Tour	36,95	7.1

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 2	39,95	8.8
3	Scribblenauts	39,95	8.7
4	Hello Pocoyo!	39,95	8.5

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Lego Star Wars	29,95	8.1

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
NDS

Drawn to Life: the Next Chapter

CREA TU PROPIO PROTAGONISTA para vivir una aventura original donde las haya. ¡Prácticamente todo es editable!



PLAYSTATION 2



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	19,95	---
2	ICO	--.-	---
3	Klonoa 2	--.-	---
4	Ratchet & Clank 3	19,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	19,95	---
2	Burnout 3: Take...	19,95	---
3	Burnout Revenge	--.-	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--.-	---
3	DOA2: Hardcore	--.-	---
4	VF4: Evolution	--.-	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	--.-	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--.-	---
2	Disgaea: Hour Of...	--.-	---
3	Disgaea 2	--.-	---
4	Ring of Red	--.-	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	39,95	---
2	Guitar Hero	--.-	---
3	Amplitude	--.-	---
4	Frequency	--.-	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--.-	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--.-	---
4	SOCOM II: USNS	--.-	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	29,95	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 3	--.-	---
4	SSX 3	--.-	---

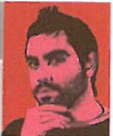
Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--.-	---
2	Katamari Damacy	--.-	---
3	Los Sims 2	29,95	---
4	Theme Park: Roll.	--.-	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	29,95	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	S.H. Shattered M.	39,95	8,9

EL EXPERTO RECOMIENDA



Lázaro 'Doc'
PLAYSTATION 2

Jak & Daxter: La Front.

UNA NUEVA AVENTURA de Jak & Daxter que llega a PS2. Tendrás que desplazarte por tierra y aire en busca del eco, una fuente de energía que salvará tu planeta.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Lich King	34,95	9.5
2	Aion	49,95	9.2
3	Warhammer Online	9,95	9.0
4	Age of Conan	29,95	-.-

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	14,95	9.5
2	Pure	9,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	9,95	8.3
2	Sherlock Holmes	9,95	8.2
3	Dracula Origin	9,95	8.0
4	Mystery Chronicler	29,95	8.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Dragon Age	49,95	9.4
2	Fallout 3	49,95	9.3
3	Drakensang	19,95	9.0
4	Sacred 2	19,95	8.4

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Warhammer 40K	49,95	9.3
2	Empire: Total War	49,95	9.3
3	Spore	29,95	9.0
4	Imperium Civitas III	9,95	8.5

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	19,95	8.7
2	Lego I. Jones 2	29,95	8.3
3	iFluid	18,95	7.0
4	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,95	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Left 4 Dead 2	49,95	9.2
4	Left 4 Dead	22,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K10	29,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	19,95	-.-
3	Crazy Machines 2	9,95	-.-
4	Line Rider Freest.	19,95	-.-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Assassin's Creed 2	59,95	9.6
4	Dead Space	9,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

Left 4 Dead 2

¿MUY PRONTO O MÁS DE LO MISMO? Pues no, chavales. Se trata de, quizás, el mejor juego de acción cooperativo con un balanceado espectacular. Shoot'em all!



ENTRADAS PLATINUM

360



Rise of the Argonauts

ENERO
19,95 €

Acción y rol ambientado en la antigua Grecia. No es el mejor juego del mundo, pero te divertirá unas horas.

PS3



TNA iMPACT!

ENERO
9,95 €

La segunda franquicia más importante del pressing tiene su primer juego a precio de saldo. Inmejorable.

PC

Damnation



ENERO
9,95 €

El shooter vertical

PSP

Hotel Dusk: Room 215



ENERO
19,95 €

Quizá la mejor aventura gráfica de Nintendo DS. Una gran trama ambientada totalmente en un hotel de dos pisos. Simplemente brutal.

MARCA player

XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.

Wii



PVP: ~~59,95€~~ XtraLife: 56,95€

46,95€

Código descuento:
XLMARCA*WIMSJOI*

PS3



PVP: ~~69,95€~~ XtraLife: 66,90€

56,90€

Código descuento:
XLMARCA*SAVT*

XBOX 360

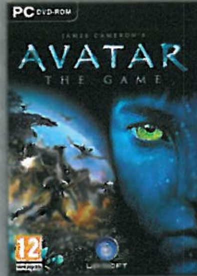


PVP: ~~69,95€~~ XtraLife: 66,90€

56,90€

Código descuento:
XLMARCA*XAVT*

PC



PVP: ~~59,95€~~ XtraLife: 56,95€

46,95€

Código descuento:
XLMARCA*PAVT*

Wii



PVP: ~~59,95€~~ XtraLife: 56,95€

46,95€

Código descuento:
XLMARCA*WIRESI*

PC

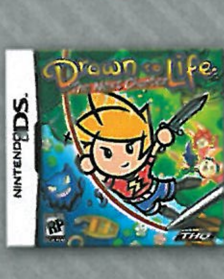


PVP: ~~49,95€~~ XtraLife: 44,95€

34,95€

Código descuento:
XLMARCA*PL4D2*

NDS



PVP: ~~29,99€~~ XtraLife: 26,95€

16,95€

Código descuento:
XLMARCA*DSDL2*

Wii



PVP: ~~29,95€~~ XtraLife: 26,95€

16,95€

Código descuento:
XLMARCA*WIDL2*

PS3



PVP: ~~69,95€~~ XtraLife: 64,95€

54,95€

Código descuento:
XLMARCA*SDARK*

XBOX 360



PVP: ~~64,95€~~ XtraLife: 59,95€

49,95€

Código descuento:
XLMARCA*XDARK*

Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda ***www.xtralife.es*** y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código ***Marca Player*** en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias.

Compra tus juegos habitualmente en ***www.xtralife.es*** y consigue suscripciones gratis a tu revista ***Marca Player*** y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 30 de enero de 2010.

LAS ESTRELLAS TE VAN A DAR SU CHAPA

Por sólo 0'95 €

CONSIGUE CON MARCA LAS CHAPAS DE LOS MEJORES JUGADORES DEL MUNDO







1ª ENTREGA KAKÁ y GRATIS EL EXPOSITOR

TE LAS VAS A LLEVAR CASI POR LA CARA

Kaká, Messi, Casillas, Villa, Raúl,... son sólo algunas de las fantásticas chapas que sólo MARCA te ofrece en EXCLUSIVA y que te podrás llevar casi por la cara. La primera entrega KAKÁ por sólo 0,95€ y GRATIS un fabuloso expositor. Colecciónalas todas y consigue cada miércoles y sábado una nueva entrega por sólo 0,95€ más dos cupones.

Y CADA MIÉRCOLES Y SÁBADO UNA NUEVA ENTREGA POR SÓLO 0,95€ MÁS 2 CUPONES

1. KAKÁ 17/01/10 + EL EXPOSITOR	6. KANOUTÉ 03/02/10	12. BENZEMA 24/02/10	18. SIMAO 17/03/10
2. MESSI 20/01/10	7. XAVI 06/02/10	13. FORLÁN 27/02/10	19. XABI ALONSO 20/03/10
3. CASILLAS 23/01/10	8. RAÚL 10/02/10	14. HIGUAÍN 03/03/10	20. SENNA 24/03/10
4. LLORENTE 27/01/10	9. HENRY 13/02/10	15. SILVA 06/03/10	21. GUTI 27/03/10
5. VILLA 30/01/10	10. GRANERO 17/02/10	16. REINA 10/03/10	22. MARCHENA 31/03/10
	11. CAZORLA 20/02/10	17. NEGREDO 13/03/10	

MARCA *se sale*



barcelona world race

adidas PUMA Reebok Joma

> Próximo número

